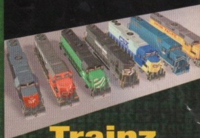
2 CDs JOC FULL! - TRAINZ – Locomotive pentru toți!

# LEVEL

www.level.ro ● Games, Hardware & Lifestyle ● Iulie 2003

JOC FULL!!



Trainz

ENTER THE MATRIX

REVIEW

## Grand Theft Auto 3: Vice City

La fel de bun ca GTA3?

## Moto GP2

Stăpânul ghidoanelor

## Blood Rayne

... scăldată în sânge

115.000 lei

DEMOS BREED ■ COLIN MCRAE RALLY 3 ■ TENNIS CRITTERS PATCH BATTLEFIELD 1942 1.4 ■ MASTER OF ORION 3 1.02 ■ VIETCONG 1.20
IMAGINI HIDDEN AND DANGEROUS 2 ■ ALIAS FILME DOOM III ■ HALF-LIFE 2 ■ VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

SONY



www.sony.ro

1001 de Nopţi de Vacanţă



## Sony te atrage.
## Într-o vacanţă ca-n poveşti!

Cu Sony ai şansa de a petrece o vacanţă despre care să poţi povesti oricând cu plăcere. Astfel, pe lângă un produs de calitate excepţională, Sony îţi oferă şi şansa unei călătorii în doi, în locuri exotice, de mult visate. Insulele cu palmieri şi nisip fin din Marea Caraibelor sau staţiunile pline de farmec din jurul Mării Mediterane pot fi acum destinaţia vacanţei tale. De fapt, de când nu ai mai avut o vacanţă?

Tot ce ai de făcut este să cauţi produsele din promoţia „1001 de Nopţi de Vacanţă", să-l alegi pe cel pe care-l doreşti şi să-l cumperi. Din acel moment, deja, Sony are grijă de o parte a timpului tău liber. Iar dacă şansa îţi surâde, Sony va avea grijă ca soarele să te prindă relaxat, într-un loc ca-n poveşti. Ce mai aştepţi? Ţi-ai luat deja un Sony? Sau nu ai nevoie de vacanţă?

Cumpără orice produs Sony de cel puţin 1.000.000 de lei între 15 Iunie şi 31 Iulie şi poţi participa la promoţia „1001 de Nopţi de Vacanţă". Poţi câştiga Marele Premiu - o croazieră de 11 nopţi (12 zile) în Marea Caraibelor, pe un traseu la alegere, pentru două persoane sau unul dintre cele 45 de Premii - câte un sejur de 11 nopţi (12 zile) în staţiuni de la Marea Mediterană pentru două persoane. Dacă vei cumpăra mai multe produse Sony, de cel puţin 1.000.000 de lei fiecare, vei avea tot atâtea şanse la o vacanţă de neuitat. Detalii în magazinele care comercializează produse Sony.
Valoarea comercială a premiilor: Marele Premiu - 4,000USD (TVA inclus), celelalte 45 de Premii – 90,000USD (TVA inclus). Regulamentul de participare/desfăşurare este disponibil gratuit la Infoline (021) 224 26 66 (linie cu tarif normal) pe toată durata promoţiei.



You make it a Sony

500010...

POSTAGE PAID 500010

# 500010...

Nu e SMS. Nu sunați. N-are sens. Este doar un nou cod poștal. Cel acordat faimoasei străzi Cocea N.D., din Brașov... 2200, acolo, 4 cifre, nu le-au mai ajuns. Au devenit "six-digit people". Asta numesc ei evoluție? Asta cred ei că ne va face să ajungem mai departe? De exemplu, să ne împachetăm în cutii, să ne tragem două scociuri d-alea late pe partea superioară și să ne expediem la E3, în America de Vest? Pentru că acolo s-a scris istorie. Pentru moment, am decis: doresc la adresa cu noul 500010 doar două jocuri, MARI, late și frumos lucitoare: Half-Life 2 și Doom 3. Ambele sunt MARI (Mă repet? Păi tocmai...). Într-o lume a bătăliei oarbe pentru piață (nu ne place, dar există o piață a jocurilor, cu tarabagii, târguieli, gălăgie, transpirație etc.), firmele mari se dau coarne-n coarne, ca bivolii, încercând să scrie istorie și engine-uri cât mai performante. La Half-Life 2 îți fracturezi maxilarul, cu Doom 3 ți-l pui în ghips, și te gândești "Ce jocuri! CE jocuri!" Vă dați seama încotro ne ducem?! Spre fotorealism... Spre sânge real pe ecran... Spre dezgustătoare scene de măcel... Spre durere? (neah... ar fi prea de tot)... Spre jocul total? (Ce-i aia?)

După ce vezi ce stie un engine 3D precum cel al lui HL2, se schimbă paradigma, se dă pagina, se sare gardul. În definitiv, când jocul începe să arate ca un film (și să se miște asișderea, pe sisteme pe care dacă rulezi Solitaire pierzi de cinci ori pe secundă și nu vezi decât dungi repezite pe ecran), când fizica sfidează chingile cu care ne-am obișnuit de atâta amar de ani în jocuri când excelente, dar fanteziste, când "realiste", dar proaste, atunci e momentul să strângem banii necesari înălțării la ceruri a durerii noastre ăleia mai mari (aka PC - Personal Crap) și să ne uităm cruciș la monitoarele de 17, 19, 21, LCD, TFT sau de care specie or fi și să ne gândim că, dacă amu costă de rup pământul, în câțiva ani, după apariția adevăratei realități virtuale (nu mai e mult), vor fi tocmai bune de dat gratis unui prieten care n-are bani și joacă "d-alea vechi, de prin 2003". Evident, dacă prietenul inhabitează județul și localitatea Brașov, str. Cocea N.D., va trebui să-i expediem vechitura cu 500010 scris cu litere de-o șchioapă la sfârșitul adresei caligrafiate frumos. Nu de alta, dar altfel nu pupă el Enter the Matrix sau MotoGP 2 în culori puțin prea verzi, cu luminozitatea cam jos și contrastul prea vizibil deviat de la normală, cum îi șade bine unui monitor vechi.

Și, în fond, ce legătură are codul poștal 500010, monitorul vechi și Half-Life 2? Adevărul e că mie îmi sună a premoniție, viziune sau pură întâmplare. Viitorul le rezolvă pe toate. E scris în LEVEL.

■ Mike 500010

500010...

# TOP 3 / REDACTOR



**Mike** –
1. GTA III: Vice City
2. Moto GP 2
3. Next Generation Tennis



**Mitza** –
1. GTA III: Vice City
2. Moto GP 2
3. BloodRayne



**Sebah** –
1. GTA III: Vice City
2. Rise of Nations
3. BloodRayne



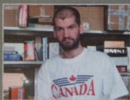
**Locke** –
1. Moto GP 2
2. BloodRayne
3. GTA III: Vice City



**BogdanS** –
1. Apple iPod 15GB
2. Sony Flat Panel LCD
3. Samsung Digimax V4



**Koniec** –
1. Moto GP 2
2. BloodRayne
3. Ghost Master




**Marius Ghinea** –
1. Medieval: Total War - Viking Invasion
2. Moto GP 2
3. Echelon - Wind Warriors

# LEVEL IULIE 2003




## CUPRINS CD

### DEMO

Arcadrome
Breed
Charlie's Angels - Angel X
Colin McRae Rally 3
Final Dream
SolSuite
Tennis Critters

### DRIVERE

Detonator 44.03 Win9.x/ME
Detonator 44.03 Win 2k/XP

### PATCH

Battlefield 1942 1.4
Colin McRae Rally 3 (Demo patch)
Mistmare 1.6b
Master of Orion 3 1.02
Vietcong 1.20

### MODS

Cabiria (Morrowind)
Fete Noi (Morrowind)
LOTR (Morrowind)
3ds max dds plugin (Morrowind)
Cs v3.0.2 (Morrowind)
DDS [illegible] (Morrowind)
TESExporterMax3x (Morrowind)
TESExporterMax4x (Morrowind)
TESpcdv (Morrowind)
International Online Soccer (Half-Life)

### SCREENSAVERS

Matrix Code
Wallpapers
GTA: Vice City

### MEDIA

*Filme*
DOOM III
Half-Life 2
Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Stars of Vice City

*Imagini*
Alias
Fire Warrior
Hidden and Dangerous 2
Vampire: The Masquerade - Bloodlines

### UTILITARE

DivX 5.05
IrfanView 380
Opera 7.11j
QuickTime 6.0

## NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

42 BLOODRAYNE

Cu vampirii nu-i de joacă, dar cu Rayne...






34 ENTER THE MATRIX

Să Ghost-uim și să Ni-obi-m

# LEVEL IULIE 2003

## CUPRINS

news

# Delta Force: Black Hawk Down expansion

**Producător** Novalogic **Distribuitor** Novalogic **Data lansării** NA **On-line** www.novalogic.com

NovaLogic se pregătește să lanseze un expansion pack pentru Delta Force: Black Hawk Down, care se va numi Team Sabre. Cea mai mare noutate din modul multiplayer vor fi vehiculele asupra cărora vom avea control deplin și cu care ne vom putea război pe uscat, apă sau în aer. Delta Force - Black Hawk Down: Team Sabre va avea 2 noi campanii single-player care ne vor duce adânc în jungla din Columbia pentru a-i căuta pe lorzii drogurilor, apoi în lupta împotriva teroriștilor din jurul și chiar din Iran. Se pare că expansion-ul va conține nu mai puțin de 30 de hărți noi pentru multiplayer. Aceste hărți vor fi binevenite, deoarece știu cum este să înveți hărțile puse la dispoziție pe de rost și să nu mai poți avea nici un pic de varietate. Cel mai nasol este când, zi de zi, 20 de oameni joacă tot în același loc, aceeași hartă.



Nu știi de unde sare dușmanul

## LEVEL TOP 10

IUNIE 2003*

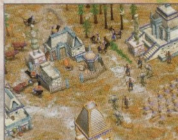
| | | |
|---|---|---|
| 1. | **Warcraft III: Reign of Chaos** | **236** |
| 2. | **Tom Clancy's Splinter Cell** | **104** |
| 3. | **Command&Conquer: Generals** | **89** |
| 4. | Age of Mythology | 70 |
| 5. | Championship Manager 4 | 41 |
| 6. | Postal 2 | 40 |
| 7. | Indiana Jones and the Emperor's Tomb | 23 |
| 8. | TOCA Race Driver | 20 |
| 9. | Red Faction 2 | 18 |
| 10. | Tropico 2: Pirate Cove | 15 |

*preluat de pe www.level.ro

# Age of Mythology: The Titans

**Producător** Ensemble Studios **Distribuitor** Microsoft Games **Data lansării** toamna 2003 **On-line** microsoft.com/games

Microsoft continuă seria deja extrem de consacrată a jocurilor Age of Empires cu un expansion pentru Age of Mythology. Deși acest ultim titlu nu a fost cotat de review-eri la fel de bine ca și predecesorii săi, Age of Empires 1 și 2, totuși vânzările au fost suficient de încurajatore pentru a-i stimula pe Microsft și Ensemble Studios. Nu de mult timp, Microsoft a mai oferit fanilor Age of Mythology și o nouă campanie, gratis, care este disponibilă pe site-ul oficial și care are aproximativ 10MB. În acest viitor expansion-pack, o nouă națiune va deveni jucabilă, Atlantean, alături de cele trei deja existente: Greacă, Egipteană și Nordică. Evident, va fi prezentă o nouă campanie care se va întinde pe parcursul a 15 scenarii. Numele de "The Titans" vine de la faptul că acești atlanteeni vor avea posibilitatea să cheme în ajutor, de mai multe ori pe parcursul jocului, legendarii titani printre care se numără Atlas și Cronos. Pe de altă parte, unitățile umane vor deveni upgrade-abile la eroi. În total, acest expansion-pack va introduce 12 noi puteri de partea zeilor, 18 unități umane și 10 unități mitice, să sperăm, originale. Pentru cei care preferă să joace on-line, The Titans va oferi și această posibilitate, locul de întâlnire al jucătorilor fiind http://www.eso.com/. Lansarea oficială va fi în această toamnă.



Căsuța piticilor



Sosirea titanului

## SE VOR LANSA

IULIE 2003

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Northland | GMX |
| 2. | Wartcraft III: The Frozen Throne | Vivendi |
| 3. | Spy Kids 3-D: Game Over | Buena Vista |
| 4. | Dragon's Lair 3D | Ubi Soft |
| 5. | Stronghold: Crusader Deluxe | Take 2 |
| 6. | Age of Wonders: Shadow Magic | Take 2 |
| 7. | Flight Simulator 2004: A Century of Flight | Microsoft |
| 8. | Moon Tycoon | GMX |

## UN CONCURS DE 1 MILION DE DOLARI

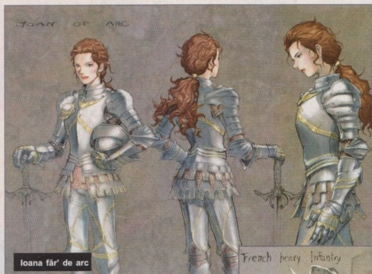
Dacă ai un pic de talent și știi ce e ăla Unreal Tournament 2003, atunci nu mai sta pe gânduri și citește mai departe:

Epic Games tocmai a anunțat concursul cu cele mai mari premii din istoria jocurilor pe computer. Pe scurt, cei de la Epic ofera 1 milion de dolari în bani și calculatoare celor care reușesc să creeze cele mai bune MOD-uri pentru Unreal Tournament 2003. Nu disperați, nu trebuie să fiți ași în programare sau în design de niveluri pentru a pune mâna pe un premiu pentru simplul motiv că exista o groază de categorii la care vă puteți înscrie, de la cel mai bun model in-game la cea mai bună voce sau cea mai bună armă.

Mai multe detalii despre concurs găsiți pe www.makesomethingunreal.com. Succes!

# Ioana D'Arc

**Producător** Enlight Software **Distribuitor** Enlight Software **Data lansării** noiembrie 2003 **On-line** www.enlight.com



Ioana făr' de arc






Concursul de anul acesta pentru căutarea celor mai năstrușnice subiecte de jocuri, are acum un nou înscris. Este vorba despre Enlight Studios care, din spirit istoric și fără a avea vreo motivație națională, au ales-o ca viitoare aspirantă la gusturile gamerilor pe Ioana D'Arc. Până aici nu se observă nici un fel de lucru ieșit din comun, însă se pare că vom avea de a face cu un Action cu elemente RPG și RTS. Adică, cu alte cuvinte, veți intra în pielea acestei teribile fecioare și vă veți arunca în luptă ca o leoaică. Acțiunea se va petrece, din fericire, în Franța secolului XV și nu în vreo lume fantastică de tipul consolelor. În rest, Ioana, dacă-mi este permis să o tutuiesc, va ști o grămadă de combo-uri, care de care mai spectaculoase. Sper totuși că nu va ajunge să folosescă mana pentru a-i speria pe englezi. Din anumite motive, pot să vă asigur că jocul va fi 3D și, citez "va captura esența lumii medievale, cu bătăliile, arsenalul militar și oamenii pe care Ionela i-a întâlnit atunci când s-a pus contră invaziei britanice în Franța". Nu mă pot opri să nu-mi râd în barbă când mă gândesc la Ionuța ca la un Aragorn al secolului XV, apărându-se cu sabia de săgeți și parând loviturile celor 3000 de englezi care-o înconjoară. Jocul este pus pe lista celor care se vor lansa în noiembrie, când vom putea și noi vedea minunăția.

## JOCUL METALLICA

Vivendi Universal Games a încheiat un acord exclusiv cu Metallica pe mai mulți ani prin care VU Games obține drepturile de a publica și distribui în lumea întreagă un combat action game cu vehicule. Jocul va dispune de muzica și vocile membrilor grupului Metallica și va fi inspirat din faptele acestora.

Jocul va fi lansat în 2005 și va fi produs în colaborare cu Segnana Inc., o companie partenera a formației Metallica pentru imaginea online a acesteia. Jucătorul își va putea costumiza vehiculul după propriile dorințe și-l va putea dota cu orice armă dorește.

Conform termenilor acordului, Metallica va înregistra special un cântec pentru acest joc și vor putea fi folosite alte producții muzicale ale formației pentru background-ul sonor. O micuță parte din trailer-ul jocului va apărea zilele astea, odata cu lansarea noului album al formației - St. Anger.

# Unreal Tournament 2004

**Producător** Epic Games | **Distribuitor** ATARI
**Data lansării** sfârșitul anului 2003 | **On-line** NA

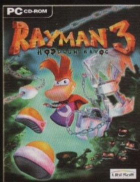
Atari a lansat primele imagini din Unreal Tournament 2004. Din ceea ce se știe până acum, UT2004 va fi un UT2003 cu vehicule, deci să nu ne așteptăm la prea multe de la el. Bineînțeles că vor mai fi adăugate câteva moduri noi și, probabil, se va mai umbla un pic pe la grafică, dar în rest nu vor fi prea multe noutăți. Se zvonește că cei care vor avea o copie de UT2003 vor avea reducere la cumpărarea lui UT2004. În concluzie, parcă am vorbi de un expansion pack.


Au încurcat cerul cu fiara


UT cu orci

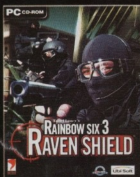


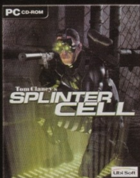

Ubi Soft
ENTERTAINMENT










Mai vrei ceva ?
Ubi Soft SRL
Str. Johann Strauss nr. 2A Bucuresti
Tel:021-231.67.69 Fax:021-231.67.66
e-mail:sales@ubisoft.ro

# Republic: The Revolution

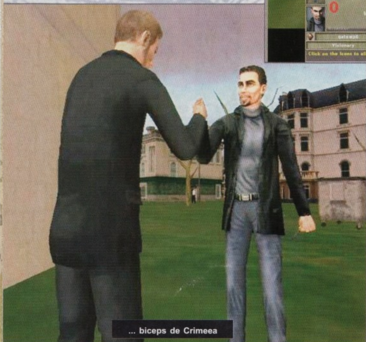
**Producător** Elixir Studios **Distribuitor** Eidos **Data lansării** începutul 2004 **On-line** www.eidosinteractive.co.uk

Subterfugiile politice își fac de cap în acest joc. Începe când tu, un copil amărât, ești martor la arestarea părinților tăi. Peste două săptămâni afli cu stupoare că cei doi au murit în pușcărie. În acel moment juri să te răzbuni pe cel responsabil de acest asasinat. Acesta este șeful poliției, Vasily Karasov. După ce trec câțiva ani buni, bagi de seamă cu groază și oroare că V. Karasov a ajuns șeful statului. După cum ar fi trebuit să specific de la început, toate astea se întâmplă în Novistrana, o țară ce de-abia a ieșit de sub jugul sovietic.

Peste încă doi, trei ani se văd intențiile reale ale noului președinte proaspăt ales, când milioane de dolari ajung în conturile unor bănci din străinătate și când lumea începe să moară fără nici un fel de motiv. Doar pentru că aveau ceva de comentat despre noul palat al președintelui și despre faptul că el nu mai are bani de chirpici și își peticește casa cu bălegar. Tot ce trebuie să faci în acest joc este să îl dai jos de la putere pe Karasov prin orice mijloace posibile.



Rusul și primarul


... biceps de Crimeea



## UN NOU ENTER THE MATRIX

Un oficial al Atari a confirmat faptul că se lucrează la următorul titlu din seria Matrix. În ceea ce privește lansarea, acesta va fi după ce filmul The Matrix Revolution va apărea în cinematografe. Nu a fost precizată o dată exactă, s-a spus doar că nu va fi mai devreme de sfârșitul anului 2004. După cum probabil ați aflat, Enter the Matrix a depășit un milion de exemplare vândute într-o săptămână și încă se menține în topurile vânzărilor. Deși jocul a fost primit destul de prost de către presă, se pare că părerea lor nu prea a contat. The Matrix Revolution va apărea în cinematografe în noiembrie.

## DARK FALL

Adventure Company a anunțat că va publica Dark Fall pentru PC în iulie. Termenii acordului încheiat cu XXV Productions nu au fost dați publicității. Dark Fall este un joc de aventură cu numeroase puzzle-uri. Jucătorii vor explora un sat englez părăsit și vor dezlega misterul unui apel telefonic prin găsirea unor artefacte și a unor documente vechi. Jucătorii se vor putea folosi de echipamente pentru vânarea fantomelor și de indiciile lăsate în urmă de numeroasele spirite ce bântuie locurile respective. Pentru mai multe detalii intrați pe www.xxvproductions.co.uk/darkfall.

# Firepower

**Producător** Shockwave Productions **Distribuitor** GMX Media **Data lansării** NA **On-line** www.gmxmedia.net

Deși încep să mă obișnuiesc cu tonul comunicatelor de presă, cel referitor la Firepower mi-a atras atenția datorită sentimentelor de pură fericire ce izvorau din text. Cu alte cuvinte, GMX Media este incredibil de în al 9-lea cer pentru că a reușit să obțină drepturile de a lansa un add-on pentru Microsoft Flight Simulator 3. Evident că numele lui va fi Firepower și va conține într-adevăr o serie de îmbunătățiri și noutăți. Oricum, după cum ne spun și responsabilii, este suficient să vă holbați la filmele și screenshot-urile de pe site-ul oficial pentru a-i aprecia valoarea. Înainte de face o criză gravă de scepticism, mult mai trist decât comunicatul de presă, trebuie să vă explic ce aduce atât de ieșit în comun acest add-on. Este vorba despre vreo 50 de misiuni care vor beneficia de prezența a 12 avioane noi, cu design-ul special făcut în colaborare cu peste 13 piloți de vânătoare. Engine-ul grafic va fi plin de explozii ale tuturor obiectelor prezente în joc, de la tancuri și antiaeriene până la avioane și BZN-uri (biciclete zburătoare neidentificate). Mai serios un pic, modelele au fost într-adevăr realizate și testate în conformitate cu standardele militare americane, realismul fiind și el tot pe-acolo. Celebrul B-17 va fi și el prezent, pe lângă alte câteva modele ale celor mai ingenioase avioane nemțești existente. Așa că puneți încă de pe acum banii deoparte, că nu se știe exact când se va lansa add-on-ul.



Pe pilot automat

## Semnificația simbolurilor

 Demo pe CD

 Imagini pe CD

 Wallpaper pe CD

 Film pe CD

 Patch pe CD

 MOD pe CD

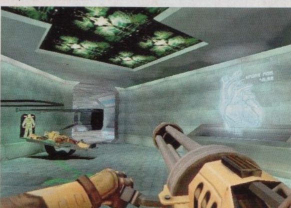
În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

Poate unii dintre voi își aduc aminte, dar cu siguranță cei mai mulți nu-și pot aduce aminte de Warhammer 40000, un TBS de pe vremea... sincer, nu mai știu de pe ce vreme. Oricum, demult, acum câțiva ani buni. Era un joc interesant, în care se combinau chestii hi-tech cu orci, tancuri cu săbii, ceva care, oricum, mirosea de la o poștă a Warcraft combinat cu o grafică stil Transport Tycoon Deluxe și cu două-trei artificii SF. Adevărul este că la vremea aceea eram cam lipsit de perspective în legătură cu jocurile și, drept urmare, habar n-aveam că Warhammer 40000 este de fapt un board game (table-top), joc pe carton, care din 1987 încoace se vinde în exasperare (zic producătorii), alături de tot soiul de modele, action figures, cărți de benzi desenate și chiar romane. Per total, peste 250 de milioane de usedei au fost obținuți din vânzarea acestor "complicații" doar din 1996 încoace. Atmosfera gotic-SF a universului WH40K se pare că a fost supermagnetul care a atras milioane de oameni cu vârste cuprinse între 12 și 120 de ani, dintre care 95% sunt deținători ai cel puțin o consolă și/sau un PC. Cu alte cuvinte, o afacerută prosperă ce avea mare nevoie de niște... Lebensraum. Atunci le veni celor de la Games Workshop (distribuitorii Warhammer 40000 și ai accesoriilor aferente) ideea de a-și da mânuța cu THQ (care, printre altele, se ocupă cu distribuția unor jocuri precum Moto GP 2 sau Red Faction 2) și de a pune de un FPS, pe numele său Fire Warrior, care se află în producție la studiourile Kuju și se petrece în mileniul 41, în universul WH40K. Este epoca Imperium-ului, o vreme de restriște, cu bătălii gigantice și campanii militare nimicitoare care acoperă planete întregi. În acest conflict dur se întâlnesc forțe impunătoare compuse din Space Marines, Imperial Guardsmen, Orks bestiali și luptători Tau. Luptele se dau la scară FOARTE largă și se folosesc în mod constant mașinării enorme, roboți gigantici, tancuri, în general o tehnologie care combină într-un mod foarte interesant nivelul pe care-l avea armamentul în Primul Război Mondial cu elemente de Ev Mediu, dar și SF (de exemplu, tancuri cu șenile, țepi metalici, nituri, dar care trag cu plasmă). Artileria creează în permanență cratere enorme pe câmpul de luptă și luptătorii mor cu miile în fiecare clipă.

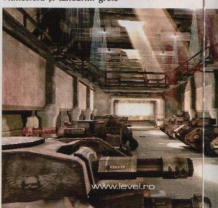
### Mai dă-mi o zi...

În Warhammer 40000, jocul despre care vă vorbeam la început, anvergura aproape inimaginabilă a acestor lupte era sugerată prin câteva artwork-uri atât de bine realizate, încât puteai să stai și să te uiți la câte unul cu zilele. Țin și acum minte un asemenea artwork în care orci, pe motociclete, cu căști cu țepi pe cap și cu armele în mâini, se repezeau cu toată viteza spre inamic... Jocul în sine nu era o capodoperă: TBS tipic, însă și el la





Kais, aka Serious Sam?



Atmosferă și tancuri... grele

# Fire Warrior

## Primul FPS în universul Warhammer 40.000



scară destul de mare. Era vorba de o întreagă campanie, care se desfășura pe o perioadă destul de lungă de timp.

Ei bine, acum vine Fire Warrior, FPS, nu TBS și, evident, accelerat. Dar atât de accelerat încât, spre minunarea noastră, a tuturor, acțiunea jocului se va petrece nu pe parcursul unui război nimicitor, ci în timpul unei singure zile. Jucătorul va intra în pielea, șosetele și armura futuristă a lui Kais, un tânăr Fire Warrior, cu gradul Shas'la. Kais face parte dintr-o echipă care trebuie să-l salveze pe Ethereal Ko'vash, un conducător al rasei Tau, răpit de forțele imperiale și dus pe o planetă-avanpost, fără importanță prea mare și păzită prost. Însă, ca în orice FPS de ruti... care se respectă, misiunea asta, ce ar fi trebuit să nu dea nimănui bătăi de cap (bine, poate doar forțelor imperiale, și nu "bătăi", ci "gloanțe", nu "de", ci "în" cap), se transformă într-un coșmar pentru echipa respectivă, mai ales că între timp o enormă flotă imperială debarcă trupe și armament pe Dolumar IV. Fire Warrior îl va plimba pe jucător prin tranșeele acestei planete-câmp de bătălie, pentru ca la final să fie nevoit să se infiltreze pe propria navă care orbitează în jurul planetei. Pentru tânărul Fire Warrior, o asemenea misiune este exact ceea ce îi trebuie pentru a avansa în grad.

### Istoria (nu) se repetă

Toate FPS-urile de până acum au încercat să iasă în evidență prin varietate. În aceeași idee, Fire Warrior se laudă cu 17 niveluri "incitante", 22 de personaje "exotice" și 16 arme "devastatoare". Așadar, producării mizează pe incitant, exotic și devastator când pregătesc terenul pentru lansarea jocului, însă nu dau foarte multe detalii (se știe de Tau Pulse Carabine și Tau Burst Cannon, dar atât). Un lucru care mi-a atras atenția totuși a fost acela că în multiplayer jucătorul poate "fi" unul dintre inamicii cu care se luptă în single player. Dacă pentru PS2 jocul în mulți va fi de fapt un joc în puțini (cel mult patru combatanți, dat fiind numărul limitat de slot-uri pentru controllere), nici pe PC lucrurile nu vor sta foarte roz, pentru că producătorii promit doar hărți pentru maxim 8 jucători.

Site-ul jocului (www.firewarrior.com) prezintă destul de detaliat fundalul jocului. Tot de acolo aflăm că societatea rasei Tau este împărțită în caste, fiecare cu un rol bine precizat. Jucătorul va avea rolul unui tânăr din Fire Caste, al cărei scop existențial este protejarea tuturor celorlalte caste (Earth – muncitorii, artizanii, constructorii, Water – birocrații, negustorii, politicienii, Air – responsabilii cu transportul, flotele etc și, în fine, Ethereal – conducătorii rasei Tau, care dau direcția dezvoltării acestei civilizații). Este clar atunci de unde provine toată agitația asta cu Ethereal Ko'vash.

Mai avem de așteptat până în septembrie pentru a vedea exact cu ce se mănâncă Fire Warrior. Promisiuni avem. Răbdare, nu prea.

■ Mike

| | |
|---|---|
| Titlu | Fire Warrior |
| Gen | FPS |
| Producător | Kuju |
| Distribuitor | THQ |
| Procesor | N/A |
| Memorie | N/A |
| Accelerare 3D | Da |
| Multiplayer | Da |
| Data apariției | septembrie 2003 |
| ON-LINE | www.firewarrior.com |





Chestii apocaliptice



Tranșeele de pe Dolumar IV

# Vampire: The Masquerade Bloodlines

## Mai mult decât doi canini înfometați

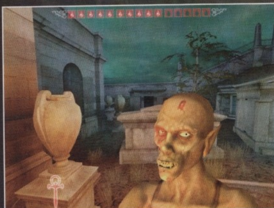
Cu siguranță cel mai impresionant joc prezentat la E3-ul din acest an a fost Half-Life 2. Dacă nu ați văzut prezentarea de 23 de minute oferită de cei de la Valve atunci nu știți ce pierdeți. Aș putea continua pe următoarele două pagini numai cu impresii și "uau!"-uri despre cât de șocant de bine o să arate și o să se joace Half-Life 2. Vă răpesc însă plăcerea asta și revin la scopul inițial al acestui articol...

La același E3 a fost prezentat un alt joc care se bazează pe engine-ul Source, ce stă și în spatele următorului Half-Life. Ciudat însă (și oarecum îngrijorător), hoardele de jurnaliști care s-au călcat unii pe alții pentru a vedea Half-Life 2 în acțiune au cam lipsit de la standul în care era prezentat cel mai nou joc din universul Vampire: The Masquerade, deși era vorba despre același engine grafic. Mă rog, treaba lor... Oricum, de abia după expoziție mulți și-au dat seama că au trecut pe lângă ocazia de a vedea de aproape unul dintre cele mai promițătoare RPG-uri ale anului viitor.

### Preludiul

Dacă ați uitat cumva, permiteți-mi să vă aduc aminte cine sunt producătorii jocului. Troika Games este unul dintre studiourile de producție cu cea mai mare experiență (și succes) în producerea de RPG-uri. Ei sunt cei responsabili pentru Arcanum, unul dintre cele mai bune RPG-uri ale anilor trecuți, iar printre membrii fondatori ai Troika Games se numără câțiva dintre cei cărora trebuie să le mulțumim pentru primul Fallout. După ce au văzut (cu mult timp înaintea noastră, norocoșii!!!) ce poate face engine-ul celor de la Valve, cei de la Troika s-au decis să renunțe la RPG-urile cu perspectivă isometrică ce defineau genul până nu demult și să încerce o nouă abordare, dintr-o perspectivă 1st person. Intenția celor de la Troika de a realiza un joc bazat pe engine-ul folosit și în Half-Life 2 a ajuns la urechile celor de la Activision, care le-au propus să producă pentru ei un RPG bazat pe universul celor de la White Wolf, Vampire: The Masquerade (este vorba de fapt despre World of Darkness, din care face parte și Vampire: The Masquerade, dar să nu vă complic viața cu prea multe detalii). Zis și făcut...

Acțiunea din Vampire: The Masquerade - Bloodlines se va desfășura în Los Angeles-ul zilelor noastre, dar nu neapărat așa cum îl cunosc cei care au trecut pe acolo (eu nu... voi?). Cei de la Troika au promis un joc care va avea o atmosferă de zile mari: întunecată, misterioasă, periculoasă... Ce mai, ieșiți



Șefu', te interesează un cavou?



Ce nesăbuiți! Le-am spus doar să o pună invers! Și să îi dea foc, nu să aprindă lumânări lângă!


Cum? Nu puteați începe fără mine? Vai...


Pe aici o să ne distrăm noi

noaptea în oraș, dați repede colțul spre cea mai apropiată și prost luminată străduță, închipuiți-vă că sunteți urmăriți de niște ochi invizibili și periculoși (asta dacă aveți noroc și nu sunteți *cu adevărat* urmăriți de ochii invizibili și periculoși ai unui anumit Ionel ieșit să se distreze de la bodega din colț), așteptați să bată vântul de să scârțâie semnele de circulație și o să înțelegeți ce fel de atmosferă vor să obțină cei de la Troika. Jocul vă va purta prin tot orașul, de la vilele somptuoase din Hollywood și barurile pline de ciudați și de bare de strip-tease de la periferie, până la cluburi underground mai ceva ca în Blade (mai țineți minte?).

Să revenim însă la vampirii noștri... care în Vampire: The Masquerade nu sunt unii obișnuiți. Alungați din minte imaginea unor zombie fără creier, fugind năuci noaptea după fătuci cu vena plină și buni numai să primească un țăruș în inimă. Nu, în Masquerade situația e ceva mai complicată. Există o întreagă istorie a vampirilor; cu povești, legende și reguli; cu o clasificare a diverselor clanuri, fiecare cu avantajele și dezavantajele proprii, cu puteri specifice și cu înfățișări diferite. Vampirii sunt împărțiți în două mari tabere: cei care vor să trăiască alături de oameni, ascunzându-și însă adevărata identitate (de unde și numele de The Masquerade) și cei ale căror intenții nu sunt chiar atât de pașnice.

În Bloodlines vom avea de ales între șapte clanuri, șapte tipuri de vampiri, de la nobilii Ventrue până la ucigașii din clanul Malkavian sau seducătorii din clanul Toreador. Alegerea unuia dintre cele șapte clanuri va schimba radical modul în care se va desfășura jocul. Astfel, vom avea un avantaj considerabil dacă vom ști cum să vorbim cu NPC-urile din jurul nostru sau ne va fi mult mai ușor să trecem prin luptă de o anumită misiune. Depinde de tipul de vampir pe care ni l-am ales.

### Se poate?

Probabil cel mai ciudat lucru la acest Vampire: The Masqerade - Bloodlines este decizia producătorilor de a combina momentele de acțiune în cel mai pur stil FPS-istic cu complexitatea unui RPG. Eu unul sunt chiar curios să văd cum va fi jocul, având în vedere că, deși producătorii nu au experiență în ceea ce privește FPS-urile, nici engine-ul folosit nu a fost gândit pentru RPG-uri. Dacă ar fi însă să vedem numai jumătatea plină a paharului am realiza că cei de la Troika sunt niște profesioniști desăvârșiți, iar engine-ul de la Valve se anunță a fi unul dintre cele mai maleabile care vor apărea în următorii ani. Din câte au declarat producătorii (și din câte s-au văzut din demo-ul prezentat la E3), Bloodlines va păstra aceleași pagini întregi de status-uri indispensabile oricărui RPG, iar asta va influența direct partea de acțion. Pe scurt, cu cât vei avansa mai mult în joc, cu atât vei trage mai bine și vei putea folosi noi și noi arme. Iar când spun arme vorbesc nu numai despre cele convenționale (pistoale, uzi-uri, aruncătoare de flăcări... ce vreți voi), ci și despre diversele abilități speciale de care vei dispune (Invisibility, Animalism etc).

După cum spuneam mai sus, modul în care vei putea rezolva un anumit puzzle, o anumită misiune depinde direct de clanul de vampiri de care aparții. Gameplay-ul va semăna așadar în mare parte cu ce am fost obișnuiți de la Deus Ex încoace: diverse moduri de abordare a problemei, diverse soluții, depinde de cum ți-ai dezvoltat personajul până în acel moment și de imaginația proprie.

### Mai mult!

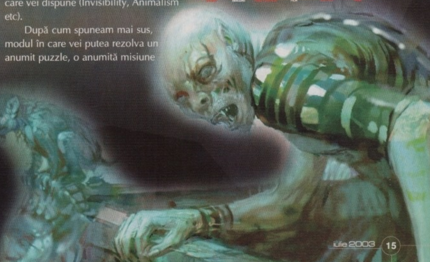
Detaliile despre Vampire: The Masquerade - Bloodlines sunt deocamdată destul de puține, cei de la Troika păstrând secretul asupra multor aspecte ale jocului. Din ceea ce am văzut până acum însă și din ceea ce promit producătorii, Bloodlines este cel puțin un joc ambițios. Cu un univers ce promite poveste, atmosferă și personaje ieșite din comun, cu niște producători foarte pricepuți și un engine pe care trebuie să-l vedeți pentru a vă convinge că e adevărat, cel mai nou joc din seria Vampire: The Masquerade nu poate decât să ne trezească interesul și mai ales curiozitatea.

Gata, mă duc să dau de Ionel ăla și să-i arăt caninii.... sââââangeeeeeeeee!!!

■ **Mitza**

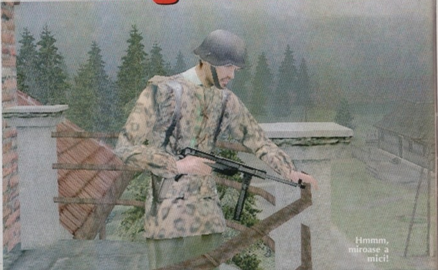
| | |
|---|---|
| **Titlu** | Vampire: The Masquerade – Bloodlines |
| **Gen** | Action/RPG |
| **Producător** | Troika Games |
| **Distribuitor** | Activision |
| **Procesor** | N/A |
| **Memorie** | N/A |
| **Accelerare 3D** | Da |
| **Multiplayer** | Da |
| **Data apariției** | 2004 |
| **ON-LINE** | www.troikagames.com |





# Hidden & Dangerous 2

## Cu nemții nu-i de glumă!


Hmmm, miroase a mici!

În 1999 apărea un simulator militar care a încântat destul de multă lume și s-a bucurat de un imens succes. Nu puțini sunt cei care și astăzi își mai aduc aminte cu plăcere de Hidden & Dangerous. Pe vremea aceea era unul dintre puținele simulatoare militare inspirate de evenimente din cel de-al Doilea Război Mondial. Acum lucrurile nu mai stau chiar așa. Cu toate acestea, Illusion Softworks s-au gândit că ar cam fi timpul să aducă la lumina zilei un proiect pe care-l tărăgănează de ceva timp: Hidden & Dangerous 2. De la apariția primului și până astăzi, simulatoarele militare din Al Doilea Război Mondial au împânzit lumea. Au fost titluri bine realizate, care au cules lauri din partea presei de specialitate de pretutindeni. Haideți să vedem în ce măsură un joc, care-l mai poartă și pe 2 în coadă, mai poate aduce ceva nou în acest domeniu și, mai ales, mai poate să atragă gamer-ul.

### La ataaac!

Pentru un gameplay care să nu ne aducă la disperare sau care să nu se lase cu pagube hardware serioase, producătorii oferă jucătorilor două perspective: third și first person. Cred că aceasta este cea mai bună modalitate de a ne mulțumi pe noi, cei care căutăm și ușurința de a ținti și lovi inamicul, dar și plăcerea pe care ți-o oferă o perspectivă mai amplă în care poți să vezi mișcările, echipamentul și trăsăturile personajului.

Hidden & Dangerous 2 nu este însă numai un joc în care vei împrăștia cu carne și sânge de neamț, pe toate texturile. Latura tactică a jocului va fi destul de puternică. Astfel, jucătorul va prelua conducerea unei mici trupe aliate pe care o va purta adânc în spatele liniilor inamice. Sarcina lor va fi una aparent banală: completarea unor misiuni secrete din cel de-al Doilea Război Mondial. Să nu credeți că jocul nu va avea un storyline bine pus la punct. În calitatea noastră de echipă de elită, vom fi purtați cam peste tot pe unde situația este mai complicată. În concluzie, cele 7 campanii disponibile ne vor plimba prin Europa, Africa, Burma și alte locații de pe glob. Misiunile vor fi în număr de 23 și vor acoperi cam toată gama posibilă: de la cele care au ca obiectiv distrugerea anumitor puncte-cheie până la cele de răpire sau recunoaștere.

Așa cum am fost obișnuiți, jocul va fi o combinație de acțiune cu tactică și strategie militară. Echipa noastră va fi compusă din 4 oameni care fac parte din trupele speciale SAS Commandos. Pe aceștia îi vom putea alege dintr-un număr de 30 de soldați, fiecare cu propriile abilități speciale și aptitudini diferite de a se descurca în funcție de situație, sarcina la care sunt supuși și tipul de armă pe care-l țin în mână. Odată cu avansarea în joc, soldații vor căpăta o anumită experiență, ceea ce înseamnă că abilitățile lor vor cunoaște o evoluție


Vedere din Poiana Brașov


L-am văzut eu! Are mustață!


Uite și un avion!

pozitivă, prestanța lor îmbunătățindu-se de la o misiune la alta.

### Echipamentul

În funcție de tipicul misiunii, de mediu și de felul acțiunilor pe care le vom avea de îndeplinit, jucătorul va putea alege armele cu care să-și echipeze trupa. Acestea sunt în număr destul de mare și cuprind cam toate armele disponibile în cel de-al Doilea Război Mondial: pistoale, sniper-e, grenade, bazooka etc. Pe deasupra, vom putea conduce o gamă diversă de vehicule, printre care camioane, motociclete, tancuri și chiar avioane.

Pentru a pune în valoare complexitatea tactică a misiunior, dar și pentru ușurința cu care jucătorul va putea controla mișcările oamenilor și acțiunile acestora, producătorii vor realiza o nouă hartă tactică, o interfață și un sistem de control accesibil oricui. Lucrurile acestea le-am mai auzit și în alte locuri, iar când am dat nas în nas cu ele, ne venea să ne punem mâinile în cap și să o luăm la fugă până când nu mai eram atât de încurcați încât să nu mai știm nici măcar de unde se oprește jocul. De la promisiuni până la realizări este un pas mare pe care nu vom ști dacă producătorii l-au făcut cu bine decât în clipa în care vom avea jocul în față. Până atunci mai avem un pic de așteptat.

Unele dintre promisiunile care par cele mai apropiate de realizare sunt cele referitoare la grafica, fizica și balistica jocului. După cum vedeți din imagini, grafica arată chiar fantastic prin anumite locuri. Fizica vehiculelor și animația personajelor va fi realizată cu engine-ul care a fost folosit și în Mafia, un engine care și-a arătat posibilitățile și care poate aduce ceva frumos pe calculatoarele noastre.



Pe ei, că *n-are* gloanțe

### De ajuns?

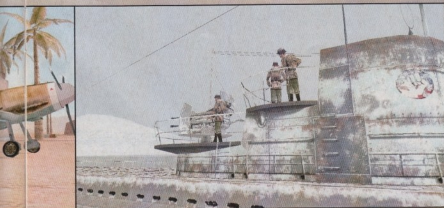
Printre lucrurile care se mai promit în acest moment se numără și cele legate de AI-ul inamicilor. Aceștia se doresc a fi cât mai realiști cu putință, cât se poate de naturali în comportament și reacții. Un lucru pot să vă spun eu: oricât de bun, superperformant, supercomplicat va fi AI-ul, tot nu va putea să se compare cu o ființă umană. Tocmai de aceea succesul unui astfel de joc și rezistența lui în timp sunt date de multiplayer. Se pare că Hidden & Dangerous 2 nu va avea carențe la acest capitol; occupation, skirmish și deathmatch sunt numai câteva dintre modurile de multiplayer cu care va veni. Se pare că nu va lipsi nici cooperative-ul, ceea ce va adăuga o nouă dimensiune jocului. În cele din urmă, nu pot să închei decât cu "om trăi și om vedea".

■ **Sebah**

| | |
|---|---|
| **Titlu** | Hidden & Dangerous 2 |
| **Gen** | Shooter |
| **Producător** | Illusion Softworks |
| **Distribuitor** | Take 2 Interactive |
| **Procesor** | PII 400 MHz |
| **Memorie** | 64 MB RAM |
| **Accelerare 3D** | 16 MB |
| **Multiplayer** | DA |
| **Data apariției** | octombrie 2003 |
| **ON-LINE** | handd2.godgames.com |





Unde a dispărut, mă, foca aia?

# Nikita la pătrat

# Alias



Dar să știți că nu mă refer la Nikita cea originală. Nici un personaj feminin nu o poate egala pe Anne Parillaud când vine vorba de filme de acțiune și de femei nebune. Luc Besson ăsta este un meseriaș. El a dat tonul, prin filmul La Femme Nikita, tuturor filmelor de gen. Nu cred că nu cunoașteți serialul cu același nume, care a apărut anii trecuți și a rulat și la noi, la televizor. Cu toată stima pe care o am pentru Peta Wilson, trebuie să spun că nu s-a ridicat la același profesionalism de care a dat dovadă franțuzoaica.

După succesul înregistrat , totuși, de serialul La Femme Nikita, americanii aștia hollywood-ieni au mai dat drumul la un serial asemănător. O femeie ninja, subțirică și mlădie, dar care dacă îți înfige una sub bărbie sprijini bordura instant, intră în pielea lui Sydney Bristow. Filmul despre care vorbesc este Alias și a spart toate recordurile de audiență. Diferența dintre cele două seriale nu se vedea la tipul misiunilor, al acțiunii sau al altor asemenea elemente care primau până acum. Nici pe departe. El a reușit să devanseze serialul concurent, Nikita, prin modul de abordare a relațiilor dintre oameni. Acum, spre deosebire de insensibilii din Secția 5, agenții din Alias aveau dreptul la o viață privată. Se creea acea legătură cu oamenii simpli, care astfel puteau să se identifice mai bine cu personajele din film.

### Marea provocare

După ce serialul prezintă misiunile pe care Sidney le rezolva în paralel pentru SD-6 și pentru CIA, jocul reia acțiunea de unde s-a terminat serialul. În timp ce în film Sidney încerca să îl înfunde pe șeful său malefic din SD-6 pe parcursul a enșpe mii de episoade și reușea doar în al enșpe mii plus unulea, în joc realizează că acesta a scăpat de mâna nu prea lungă a legii și o caută pentru a se răzbuna. Ei bine, acum superagenta încearcă să se și ascundă, dar să îi și curme existența tulburată de aceste gânduri malefice.

Ca să fie totul în clar, iată cum se prezintă toată tărășenia: după doi ani de muncă pe două fronturi în cadrul acestei organizații criminale, SD-6, Sidney crede că a reușit să îl îngenuncheze pe acest mastermind din spatele tuturor relelor de pe pământ. A crezut că misiunea sa a luat sfârșit și că poate renunța și la munca sa pentru CIA. Dar când ești spion, nimic nu este atât de simplu. Arvin Sloane, geniul malefic despre care vorbeam, este încă în libertate și atât timp cât el se află pe afară pe undeva, viața lui Sidney este în pericol. Trebuie să facă totul pentru a-l înfunda și mai bine într-un sicriu etanș de plumb, de unde să nu iasă nici cu slujbe. Așa că, ajutată de prietenul ei din cadrul CIA-ului, trebuie să facă ce știe mai bine, să îl găsească pe Sloane și să îl neutralizeze.

### Un fel de Q

După cum știți, Q este personajul mitologic prezent în toată seria James Bond. El se ocupă de toate ustensilele aducătoare de moarte și de viață, pe care marele 007 le folosea pentru a duce la capăt cu bine misiunile ce îi erau încredințate. La fel ca în orice film și joc cu spioni ce se respectă, un asemenea personaj trebuie să existe. Fără el nimic nu poate fi realizat. Așa că și în acest joc există un astfel de personaj care, în timp record, scoate din pământ, din iarbă verde tot felul de jucărioare folosibile doar odată și care, dacă avem cap, nu trebuie să le folosim și a doua oară.

Eu am o singură nelămurire. De ce oare tot timpul aceste genii trebuie să fie niște terminați, fără viață personală, la care niciodată nu se uită nici o femeie, pe care toată lumea îi privește de sus și le retează vorbele chiar și atunci când au ceva important de spus?

Să revenim la oile noastre. Acest personaj, pe numele său Marshall, îi va pasa lui Sidney, pe tot parcursul jocului, o

grămadă de ustensile care o vor ajuta să sară de pe un bloc pe altul, să trișeze când joacă Solitaire și să găsească viață pe Marte. Toate aceste obiecte îi vor fi de folos când cunoștințele ei solide de arte marțiale nu o vor mai ajuta să hack-ărească un bancomat și când se ia lumina în lift.

După cum vă spuneam și în introducerea pe care am făcut-o acestui articol, Sidney este o ninja. Și nu una obișnuită. Ea a fost antrenată atât în sălile de gimnastică ale SD-6-lui, cât și în laboratoarele CIA-ului. Știe absolut toate stilurile de bătaie posibile și imposibile și nimic nu îi poate sta în cale. Poate doar bancomatele și lifturile neiluminate.


În ochii tăi văd tot Parisul

### Bătălii la superlativ

Cei de la Acclaim se laudă că în materie de bătaie nimic nu se va apropia de calitatea de care se va bucura Alias. Milioane de feluri în care vei aplica corecții oamenilor cu intenții necurate vor fi disponibile gamer-ului de rând. Acest third person action/adventure va beneficia de coregrafia unui mare specialist în arte marțiale. Cu toate că numele acestui guru nemaipomenit nu este menționat în comunicatul de presă, se pare că este un binecunoscut marțialist, care și-a adus contribuția la grămadă de filme de acțiune. Tot ce sper eu este să nu fie Chuck Norris. Nu știu de ce, dar niciodată nu am putut să îl sufăr pe acest om. Poate pentru că este veșnic neras și niciodată nu a reușit să facă șpagatul la fel ca Van Damme.

Pe lângă întreaga gamă de cafteli, vom mai fi introduși într-o grămadă de alte tipuri de misiuni. Spionajul va fi la mama lui acasă. Dacă nu știi să te fofilezi pe lângă pereți și să te folosești de stealth-ul din dotare, nu vei face nici o treabă. Dacă mai putem la socoteală și misiunile ce se desfășoară contra cronometru și răsturnările de situație de care vom avea parte, în curând vom putea juca ceva care să nu ne lase un gust amar, dar nici dulceag – doar bun.

### Tot despre gustul bun

Din imaginile care sunt disponibile și, mai ales, din pozele cu personajul principal al filmului, mi-am format o impresie care mi-a lăsat deja un gust de "mai adă". Să nu ne culcăm pe o ureche și să găsim și alte jocuri care să ne facă plăcere în timpul ce ne-a mai rămas până la apariția acestui Alias.

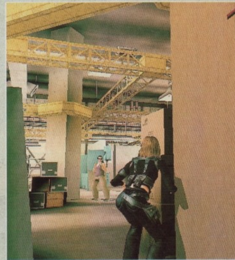
■ **Koniec**

| | |
|---|---|
| **Titlu** | Alias |
| **Gen** | Action/Adventure |
| **Producător** | Acclaim Studios Cheltenham |
| **Distribuitor** | Acclaim Entertainment |
| **Procesor** | N/A |
| **Memorie** | N/A |
| **Accelerare 3D** | DA |
| **Multiplayer** | N/A |
| **Data apariției** | toamna 2003 |
| **ON-LINE** | N/A |





Cu stânga dau mortal, cu dreapta ceva mai bine


Mi-am luat mai multe genți... era reducere la Metro

review

# Echelon - Wind Warriors

## Copy Echelon - 2001. Paste în 2003

Se prea poate ca subtitlul să lase să se înțeleagă ceva nu foarte onorabil pentru mine, cum ar fi că am luat review-ul de exact acum doi (2) ani, din LEVEL iulie 2001, și l-am copiat în acest număr. Evident, mă dezic de asemenea practici care aduc dezonoare, ironii, râsete înfundate și, mai rău, concedieri. Totuși, mă aflu într-o situație paradoxală. Deși este o oră FOARTE târzie din... dimineață (cred), am totuși datoria (lacrimi, batiste pline etc.) de a scrie despre Echelon: Wind Warriors. Înainte de a scrie, am jucat producția celor de la MADia/Buka și, după aceea, mi-am recitit review-ul lui Echelon, din 2001. Cu ocazia asta am realizat, printre altele, că Mike ăsta scrie chiar fain (huiduielile la sfârșit, vă rog). Și, tot printre altele, mi-am confirmat o bănuială cam sumbră: Echelon: Wind Warriors și tătâne-său, Echelon <simplu> seamănă identic și la fel. Picături de apă, nu alta. Mediul acțiunii seamănă izbitor cu ceea ce am văzut în primul joc – planeta acoperită de mușchiul verdeții, ape limpezi, platouri brăzdate de canioane nu suficient de adânci, zăpezi veșnice, baze militare etc. Navele sunt identice, misiunile (40) pe calapod. Prin urmare, fără comparații. Voi trata Echelon: Wind Warriors ca pe un joc nou.

### Rușii fac jocuri sau ce?

Războiul continuă între rămășițele fostului imperiu și velieni. Jucătorul, un "el" – Jason "Wolf" Scott – care pare foarte cunoscător în ale artei războiului în zbor, începe totuși cu o serie de antrenamente plictisitoare, în care i se spune cum că "night vision", "press A for autopilot", "crash and be destroyed" etc. Lucruri utile foarte, dar lipsite de o prea mare importanță chiar și pentru cei mai puțin versați în ale flight-sim-urilor.

Navele din joc, prezente într-o varietate impresionantă, pot fi controlate fie doar cu tastatura (o glumă cam serioasă de-a producătorilor), fie cu maus-ul (Mai ține cineva minte X-Wing, Tie Fighter și celelalte?), fie, evident, cu joystick-ul. Ceea ce pune destul de mari probleme celui neantrenat (nu în training-urile de cinci minute ale jocului, ci în zeci de ore de zbor/joc la activ) este chiar unul dintre punctele forte ale jocului: engine-ul fizic, păstrat din primul Echelon, evident, intact. MADia a hotărât că în joc trebuie să existe inerție, impacturi de intensități diferite la viteze diferite, din nou inerție și așa mai departe. Unde se aplică teoria? În primul rând în cazul diferitelor tipuri de nave futuriste pe care le vom avea sub control și care, conform standardelor actuale, s-ar grupa în "elicoptere" și "avioane de vânătoare". Ne vom delecta chiar și cu un model de navă (Ghost) care aduce puternic cu stealth fighter-ele din zilele noastre (cu radar signature foarte scăzută). Toate aceste minunății fizico-grafice (aliate sau inamice) luptă sub același cer magnific cu care ne-am obișnuit în primul Echelon, cer pe care insist să-l


Lasă lupta, uite cerul!


SU-27 peste 350 de ani


Portret pilot al lui James "Wolf" Scott

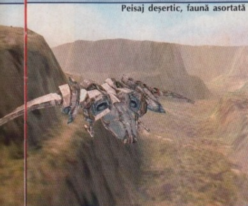

AA sau AG, moartea circulă în spirale

declar ca fiind unul din cele mai artistic realizate văzduhuri din câte am văzut. De altfel, întregul colorit al jocului este o plăcere vizuală absolută. Grafica, deși aduce practic puține îmbunătățiri față de varianta de engine de acum doi ani, este excelentă, ceea ce mă și ne bucură cu atât mai mult cu cât mă și ne doare nepăsarea cu care vechi probleme, așchii în talpă și pioneze în pernă au rămas exact unde erau și în 2001.

### Au, mă doare!!

Încă n-am dat în boala amintirilor profund înrădăcinate în cărțile copilăriei, dar chiar doare să vezi în Echelon același spirit suicidal (kamikaze, ca să folosesc un termen mai dat cu after-shave) prezent în toți piloții inamici, care se pare că nu au nici un interes să câștige războiul... în câștig. Se pare că prietenul nostru, calculatorul, a... calculat că e mai sănătos să meargă la 1-1 avioane distruse de ambele părți, pentru că, ori de câte ori încerci să te lupți... cinstit într-un "dogfight" cu un de altfel amărât de inamic care zboară la doar 450 km/h față de cei 1000 km/h pe care îi atinge propriul tău aparat, el, inamicul, se va da de trei ori peste cap, se va transforma în japonez de la Pearl Harbour, se va repezi direct spre tine și, în principiu, ambii piloți în ascensiune vor face poc și vor descinde repede-repede spre sol, făcuți bucăți de prea multă... îmbrățișare.

Asta e una din bube. A doua ține de AI-ul idiot al coechipierilor (nimic nou din 2001 încoace nici la capitolul ăsta). Uite și exemplul: misiune de escortă în teritoriu inamic, cu activare de False IFF. Eu în Ghost, două transportoare-mamut (excelent realizate grafic) imediat sub mine. Intrăm în canion într-un frumos vol á trois. Totul merge strună. Uite dâmbul! Nava mea, pe autopilot, se mișcă sincron cu primul transportor, așa că, dacă Gigel ia altitudine, urc și eu cu el. AI-ul însă a hotărât că eu sunt un pericol pe-acolo pe deasupra și a preferat "mai bine" să se înfigă în dâmb decât să urce. Mission pa! OK, restart. Uite dâmbul! Dezactivez pilotul automat, mă dau la o parte, Gigel-transportorul se ridică de data asta (nu-i mai țineam eu umbră la comenzi), trec din nou pe autopilot. Vai, încă un dâmb! Restart... și tot așa.


Peisaj deșertic, faună asortată

Adevărul este că am renunțat curând la joc, a cărui calitate este pusă în valoare de multiplayer, care poate fi uneori o experiență absolut de vis.

Practic, nu am prea multe cuvinte de laudă în plus față de cele de acum doi ani. Un joc realizat magnific, stricat din prostie (AI, HI, nu știu sigur). Jucați Echelon: Wind Warriors, pentru că poate vor apărea patch-uri care să rezolve bug-urile astea agasante. Și încă ceva: luați-vă un joystick bun. Cu până la 8 hardpoint-uri, ai de unde să verși muniție.

■ Mike

| | |
|---|---|
| Titlu | Echelon: Wind Warriors |
| Gen | Simulator de zbor |
| Producător | MADia |
| Distribuitor | Buka Entertainment |
| Procesor | PII 450 MHz |
| Memorie | 64 MB RAM |
| Accelerare 3D | Da |
| ON-LINE | www.echelon-windwarriors.net |




| | |
|---|---|
| Grafică | 8/10 |
| Sunet | 9/10 |
| Gameplay | 6/10 |
| Multiplayer | 9/10 |
| Storyline | 6/10 |
| Impresie | 7/10 |

7.5

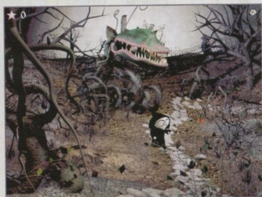
# Gast – The Greatest Little Ghost

## Pentru copii timizi

Făcând parte din tagma jocurilor adventure fără prea mari pretenții, Gast reușește totuși să iasă în evidență printr-o copertă foarte tentantă (mami, mami...mami!!!) și o hartă pe două pagini de manual. Însă, deși jocul este făcut pentru copii... (cred, altfel nu mi-aș putea explica anumite lucruri), există unul-două elemente care ar putea prinde și un matur, respectiv o matură. Plictiseala poate deveni astfel (în condiții extreme, de fapt) un prieten și nu un dușman.

### Ochi îngroziți

Primul element care m-a șocat, conceptual vorbind, a fost evidenta expresie de groază întipărită pe fața lui Gast. Unde este mitul fantomei fără frică? De ce o fantomă are nevoie de felinar? Lista întrebărilor pe această temă va continua într-un număr viitor. Acum, jocul are o poveste foarte frumos ilustrată, păcat că totul se desfășoară interlaced, deci degeaba. Cert este că Gast trebuie să salveze parcul de distracții din mâinile unui clovn dobitoc care era evident EEEVIIIIL. Pe fondul unui decor sinstru (de căscam să mi se rupă gura, nu altceva), trebuie să ajungi să repui în funcțiune ceasul magic. Simplitatea îndeplinirii acestui deziderat este situată un pic mai sus de nivelul absurdului. De ce? Pentru că oriunde trebuie să puneți un obiect sau să executați o anumită acțiune prin intermediul unei terțe prezențe materiale, un pop-up îți sare-n ochi și te luminează așa cum soarele și mașinile de dezăpezit flescăie zăpada timpurie. Plimbarea prin diferitele poze ale jocului vă va pune în fața unor creaturi bicisnice care vă vor băga frica în suflet, interlaced evident. Până la urmă, vă veți convinge că, de fapt, toate fantomele, corbii, liliecii, plantele carnivore, păianjenii uriași etc. nu sunt decât niște fraieri cu nevoi primare gen mâncare, lipici sau libertate. Bunătatea sufletească nu poate fi pusă la îndoială, mai ales în fața unor ochi atât de mari.



**Supărat pe plantă**

### Suflete îngrozite

Dacă partea cu ochii am rezolvat-o, la nivel auditiv avem clar de-a face cu un potpuriu, când stereo când mono, care ar putea băga groaza eventual într-un pisoi crescut în Shao-Lin. În ceea ce privește copiii, cei americani probabil că s-ar speria, însă ai noștri în nici un caz. De fapt, este vorba despre o funcție de vicisitudine. Cu cât vicisitudinea e mai mare, cu atât copilul e mai călit, lucru despre care vom discuta în același număr viitor. Cum spuneam, indicele de spaimă sonoră este undeva la nivelul unui film mut, dacă nu mort. Oricum, "deasupra tuturor" se află zgomotul ușilor neunse de zeci de ani și de sticle de ulei de motor uzat, al căror scârțâit ar putea înfricoșa orice gândac de bucătărie ascuns în umbra protectoare a întunericului. Dar asta e, nu întotdeauna frica este instinctivă. Se mai și învață.

### Io-ngrozitu'

Concluziile pe marginea acestui joc sunt de două naturi, una obiectivă, alta subiectivă și una care nu ar trebuie să fie, pentru că tocmai am spus că sunt de două naturi, nu trei. Așadar, dacă aveți copii, un astfel de joc s-ar putea să-i prindă. Problema este că nu știu exact dacă există vreo categorie de vârstă pentru care este indicat. Cei sub 14 ani nu cred că vor rezista foarte mult, pentru că jocul n-are sânge, iar cei peste 14 ani nu ar putea rezista pentru că n-are... Așa că singura categorie care cu siguranță nu va fi dezamăgită vor fi restul.

■ **Locke**

| | |
|---|---|
| **Titlu** | Gast – The Greatest Little Ghost |
| **Gen** | Adventure |
| **Producător** | Idol FX |
| **Distribuitor** | Mindscape |
| **Ofertant** | Monosit Conimpex Tel. 021-330.23.75 |
| **Procesor** | PII 266 MHZ |
| **Memorie** | 64 MB RAM |
| **Accelerare 3D** | Opțional |
| **ON-LINE** | mindscape.co.uk |




| | |
|---|---|
| **Grafică** | 5/10 |
| **Sunet** | 4/10 |
| **Gameplay** | 5/10 |
| **Multiplayer** | N/A |
| **Storyline** | 4/10 |
| **Impresie** | 4/10 |

**4.4**



**Păianjenii nu mănâncă fantome**

Sponsor principal:




# WCG 2003
WORLD CYBER GAMES

Counter-Strike, Warcraft III, FIFA 2003, Starcraft, Unreal Tournament 2003

# Romania
## Preliminariile nationale

**Turneu Online:** 14 Iunie - 21 August

**Turnee Locale:** 1 August - 21 August

**Finala Nationala:** 29-31 August / Romexpo, Bucuresti





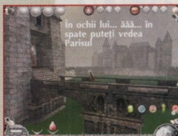




# Mistmare

## Totul e în ceață

"Recunosc, părinte, am păcătuit."
"Spune fiule, de asta te afli aici. Te ascult."
"Părinte, nu m-am mai spovedit de doi ani."
"Ahm... fiule, ce se aude?"
"Asta? E de la căști. Niște muzică..."
"Da? Și ce muzică asculți tu, fiule?"
"E o formație, Metallica... Un album cu sfinți"
"A, bine... ce sfinți?"
"Sfântul Furie... părinte"
"Simți furie, fiule?"
"Din când în când, părinte."
"Fiule, te simt pierdut și deja pornit pe căi greșite. Ia de aici CD-urile astea. E un joc despre sfinți, despre Biserică și despre lupta împotriva răului."
"Mist... mare?"
"Fiule, e pentru tine. O să îți pui întrebări, o să încerci să găsești răspunsuri, o să te afunzi în căutarea adevărului suprem. Pentru tine, fiule."


În ochii lui... ăăă... în spate puteți vedea Parisul

### Eforturi sisifice

Numele meu este așadar Isador. Am o față de copil și sunt chel. Zâmbesc și mă închin la cer de fiecare dată când clipesc. Am o voce ascuțită și ascult de superiorii mei. Sunt un inchizitor. Am fost găsit într-un sat de la marginea lumii și am supraviețuit ceții. Datorez totul Bisericii și preoților săi. Suntem în 1996 și toate drumurile încă mai duc la Roma. Drumurile mele sunt însă deja decise. Eu ascult. Eu merg. Eu nu gândesc.

Numele meu este Mihai. Mă chinui. Nici eu nu gândesc, eu mă joc. Mike îmi spune "...și ai tras zile întregi de jocul ăla". Și atunci, PAC! Se face legătura. Stai un pic, băi tată! Ce-s eu, prostul vostru?! Mi se trage de la Isador ăla? Nu mai pot gândi de unul singur? Stau acum și mă uit în urmă și realizez cât de mult m-am chinuit cu jocul ăsta. Ia dă tu căștile încoace, bagă melodia aia cu zbierete de chitară și dă-mi concediu că am chef să mă spovedesc!

Povestea mea și a lui Isador-față_-de_copil începe din momentul în care pe ăla l-au salvat romanii, ceea ce coincidea cu momentul în care am dat eu clic pe Play. Este frumos, are grafică, m-a băgat în vise după două artwork-uri (excelente) și acum m-am pornit în joc, să mă bat și să învăț cum să slujesc mai bine Biserica. Este un RPG, are o poveste în care Inchiziția încă mai exista în 1996 și o forță întu-


Prin cimitir, la distracție... mori mă!

necată (Ceața) acoperise tot pământul. Este o poveste în care România apare ca hotar al Ceții (măi să fie) și în care lumea este la fel ca pe vremuri... numai că suntem în 1996... adică.... da.

Jocul are o chestie ciudată numită Time Lock. Pe scurt, tot ceea ce faci se traduce în timp: dai cu pumnul, trece ora, spargi seifu', se face noapte ș.a.m.d. Cu cât îți crește eficiența în datul cu pumnul și în spartul seifurilor, cu atât mai puțin timp pierzi în timpul "acțiunii". Dar tu nu înțelegi, ești prost informat și dai clic-uri în stânga și în dreapta până trece ziua, ești neantrenat și peste tot îți apare nebunia aia de Time Lock. De ce? Fiecare eveniment important din poveste se petrece la o anumită oră, într-o anumită zi. Când vine momentul respectiv nu mai poți să faci nimic altceva decât ceea ce îți cer ei. Însă ce faci până atunci depinde numai de tine. Vrei să îți mai bagi câteva puncte la Strength, tragi de fiare, dar ai grija că pierzi timp etc. Complicat e puțin spus, interesant poate... însă în joc nu te ajută cu nimic sistemul ăsta. Decât să stai să îți calculezi câte minute mai ai până trebuie să-l vizitezi pe Părintele Cutărică, și de abia după ce ți-ai irosit tot timpul să îți dai seama că ai uitat să faci ceva, mai bine se lăsau de prostii și mergeau pe formula de bun simț de până acum: timp pentru toată lumea. Auzi la ei, acum și timpul are un preț... uf!

Dar nu e nici o problemă, încarc salvatul și... unde e save-ul meu? Nu e? Nu a existat niciodată! La fiecare locație, chit că intri într-o bodegă sau că ieși la plimbare în Paris, jocul salvează automat. Nu poți decât să reiei un anumit capitol (mare și lat) și să te dai cu capul de birou că ai greșit ceva și nu poți să-ți repari greșeala. Cam ca în viața de zi cu zi... iuhuuu!

Însă sunt liniștit, dacă am uitat să trec pe la frumoasa aia din Paris, atunci mă întorc cât ai clipi din ochi și mă bucur și eu de obiectivele turistice de acolo. Sigur? Ai văzut Parisul? Da? A fost pentru ultima oară. Asigură-te că ai aparatul la gât, fă poze cu toate NPC-urile de pe stradă pentru că, o dată ieșit din oraș, nu mai e cale de întoarcere. Asta nu mai e ca în viața de zi cu zi. E o chestie numită liniaritate. Plus că nu pot salva. Plus Time Lock-ul. Plus... de fapt minus.

## Alte minunății

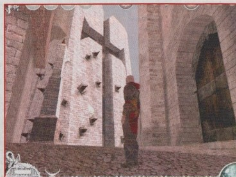
Și totuși, de ce m-am chinuit atât? Trecând în revistă (haha!) tot ce v-am spus până acum, realizez că nu v-am amintit nimic de patch-uri. Jocul a mers ca uns primele două ore. Apoi am intrat într-un oraș ceva mai mare și m-am oprit. Am zis că poate îmi stă personajul să se uite la arhitectura clădirilor. Ei na! Se blocase... ba nu, stai... se mișcă... întinde o mână, un picior... așa, dreptul, stângul, un pas... ah, iarăși s-a blocat! Și din nou, și din nou... am făcut o pauză, am mers până la Sebah să fac mișto de el, am scos calculatorul lui Koniec din priză și m-am distrat, am dat o fugă până la chioșcul de la colț. Când m-am întors, Isador mai făcuse câțiva pași, luase câteva palme de la madamele din jur dar, în mare, era tot acolo. Înceți mai sunt unii. Apoi a apărut primul patch. Care, evident, nu a rezolvat problema. Siniștrii, dar simpaticii (măcar se dădeau pe forum și ascultau de zbieretele jucătorilor) producători de la Sinister Systems au promis că se rezolvă și asta, dar până atunci să spunem mersi că ne merge jocul. Și să le pupăm mâna pentru sistemul de salvări, că e genial dom'le! Mă rog... Apare apoi și patch-ul, tocmai la timp, că era să nu mai scriu nici un review, dar patch-ul ăsta strică Help-ul din joc. Măăăă... Mai stau o zi și apare încă un patch (V-am spus eu că sunt tari tipii ăștia!) și totul revine la normal. Mă bucur ca un țânc, sar din nou în joc, îl iau de la început, le mulțumesc producătorilor că acum nu se mai blochează chiar așa de tare jocul și apoi îmi aduc din nou aminte de Time Lock. Și de liniaritate. Și de sistemul de salvări (care cică o să se schimbe la următorul patch... ăștia mai bagă două patch-uri și fac un joc nou, vă spun eu).

## Părinte, părinte, jocul ăsta mă minte!

Să nu vă sperie frustarea mea. Jocul are totuși feeling, atmosferă și încă câteva chestii. Direcția artistică pe care a luat-o Mistmare e demențială, orașele arată OK, personajele sunt cât de cât bine realizate, povestea e chiar interesantă. În plus, sistemul pe care se bazează partea de RPG din joc e complex și bine gândit, se vede clar că s-a lucrat pe brânci la el. I-aș putea ierta bug-urile (mai ales că scot ăștia patch-uri pe bandă rulantă). I-aș putea ierta și sistemul de salvări. Ce nu fac eu pentru un artwork și o poveste bună... Însă nu pot să trec cu vedere liniaritatea și urâțenia aia de Time Lock. Practic, astea două lucruri fac diferența dintre jocul bun (poate chiar foarte bun) care ar fi putut fi Mistmare și experiența frustrantă sau, pentru cei mai indulgenți, mediocră pe care o oferă jocul.

Și aveau niște artwork-uri...

■ Mitza


Locațiile nu sunt...


... deloc rău făcute...


...nu?

| | |
|---|---|
| Titlu | Mistmare |
| Gen | RPG |
| Producător | Sinister Systems |
| Distribuitor | Arxel Tribe |
| Procesor | PIII 450 MHz |
| Memorie | 128 MB RAM |
| Accelerare 3D | minimum 16MB |
| ON-LINE | mistmare.arxeltribe.com |




| | |
|---|---|
| Grafică | 7/10 |
| Sunet | 4/10 |
| Gameplay | 5/10 |
| Multiplayer | N/A |
| Storyline | 8/10 |
| Impresie | 5/10 |

**5.8**

# Grand Theft Auto: Vice City



Să fie oare posibil? Jocul care a băgat râca în sufletul redacției LEVEL, jocul care l-a făcut pe Marius Ghinea să-și piardă cumpătul și să ridice revoltat pumnul la sedința ce decidea Jocul Anului (2002), în timp ce restul redactorilor se refugiau pe sub scaune, jocul care a iscat patimi, discuții, certuri, scandaluri, ce mai... JOCUL care vreți, nu vreți, a atras atenția tuturor anul trecut... Este posibil să repete același succes sub un alt nume? Nu mai există nimic sacru pe lumea asta?! Așa ne-om duce toți?!

Dar stați, ce spun eu aici... Grand Theft Auto 3 mi-a plăcut într-atât de mult încât a și devenit Jocul Anului (2002). Așa că "Fii gata Miami, îmi împachetez șosetele și vin!"

### Aceeași Mărie cu altă pălărie? Mărie... pălărie... Mărie...

Prima și cea mai importantă întrebare care apare în legătură cu Vice City este dacă jocul de față este la fel sau, mai bine, cât și prin ce se deosebește de Grand Theft Auto 3. În primul și în primul rând, Vice City NU este Grand Theft Auto 4. Asta ca să fie clar... Nu s-a dorit niciodată să fie GTA4, nu este GTA4 și nici nu e nevoie să fie GTA4. Dar cât de diferit este de nr. 3 din serie? Nu că ar fi vreo problemă dacă ar fi la fel, pentru că mai mult GTA3 este oricând binevenit. Însă trebuie să existe o motivație, acolo, pentru a arunca niște bani pe 2 CD-uri. Așadar... ?

Dacă e să vorbim despre diferențe, atunci să o luăm cu începutul, cu ceea ce este mai clar și iese în evidență încă din titlu. Trebuie să știți că Vice City nu este continuarea lui Grand Theft Auto 3, perioada de timp în care se desfășoară jocul este alta (anii '80, ca să fiu mai exact), personajele sunt altele, orașul în care se desfășoară acțiunea este total diferit etc. Există însă unele elemente ale poveștii, unele personaje, anumite

dialoguri care fac referire la anumite evenimente, personaje ş.a.m.d. din Grand Theft Auto, dar la un nivel superifical şi numai pentru a-i satisface pe cei care ştiu GTA3 pe de rost.

Aşadar, povestea din Vice City are loc cândva în anii '80, în Miami (deşi nu se face referire directă la acest oraş, este clar că despre el este vorba, la fel cum în GTA3 Liberty City copia New York-ul) şi îl are în centrul acţiunii pe Tommy Vercetti, un mafiot care tocmai a ieşit la aer după 15 ani de închisoare. Tommy este trimis în Vice City pentru a prelua controlul asupra oraşului şi a-l trece în subordinea clanului mafiot condus de Sonny Forelli. De aici încolo vă daţi seama ce se întâmplă: soare, sânge, femei, bikini, afaceri mai mult decât necurate şi tot aşa până când... termini.

Când vine vorba de gameplay însă, totul pare neschimbat... Aceeaşi structură a jocului, cu misiuni ce ţin de povestea principală şi misiuni adiacente, aceleaşi curse cu maşini, acelaşi carnagiu fără rost (da! daa!! daaa!!!) pe străzile însorite ale oraşului. Drept să vă spun, jocul mi s-a părut dezamăgitor la prima vedere. Asta nu din cauza gameplay-ului, pentru că GTA3 mi-a plăcut tocmai din această cauză, ci din cauza lipsei de inovaţie. Simţeam că mă aflu în faţa unui joc pe care l-am testat acum un an, dar aflat acum sub un alt nume şi promovat ca fiind diferit. Din fericire, am strâns din dinţi şi am tras de joc până în momentul în care Vice City a început să-şi arate adevărata faţă.

### Altă Mărie, altă pălărie... Mărie... pălărie...

"Adevăratul" Vice City l-am descoperit abia în momentul în care am aflat că diversele "afaceri", clădiri şi terenuri din joc pot fi cumpărate de Tommy al nostru şi folosite în scop propriu. Vedeţi voi, MAREA diferenţă dintre GTA3 şi Vice City stă în jucător, în personajul principal şi în motivaţia şi ţelurile sale. Dacă în primul joc erai redus la statutul de "mână dreaptă" a diverselor organizaţii criminale ce bântuiau oraşul, iar scopul tău final era unul mai mult romantic (iubirea asta...), în Vice City te avânţi asupra oraşului cu scopul declarat de a-l avea, în cele din urmă, la picioarele tale. Nu te milogeşti de gangsteri (mă rog, câteodată scopul scuză mijloacele), ci îi elimini şi preiei controlul asupra "afacerilor" lor. Iar asta schimbă total situaţia...

Într-un fel, jocul seamănă cu Gothic. Oricât de ciudată ar părea comparaţia la prima vedere, este clar că cele două jocuri se aseamănă când vine vorba de acea urcare a jucătorului pe scara ierarhică din universul jocului şi de sentimentul pe care îl ai când te vezi pe tine, un outsider, stăpânul unui ditamai oraş, mai rău, mai mare şi mai bogat decât oricare alt cetăţean al Vice City-ului. Este îmbucurătoare această schimbare de perspectivă din partea celor de la Rockstar, dar din păcate, pentru că trebuie să existe şi un "din păcate", jocul nu duce ideea până la capăt. Într-adevăr, ajungi să ai vile, magazine, baruri etc. şi toate aceste afaceri îţi vor aduce un venit substanţial, iar oraşul va părea la picioarele tale, DAR povestea şi misiunile ce urmează din acel moment nu accentuează destul această situaţie. De exemplu, chiar dacă vei avea sub papuc jumătate de oraş, zeci sau sute de mii de dolari la dispoziţie şi o armată de oameni care îţi păzeşte proprietăţile, tot vei fi nevoit în anumite misiuni să faci pe curierul pentru nu_ştiu_ce afacerist mărunt. Este un lucru surprinzător, mai ales pentru că jocul este plin de personalitate, dar nu şi în ceea ce priveşte acest aspect.

### Pălărie... pălărie... Mărie...

Acum că v-aţi convins că Vice City este un joc chiar mai diferit de GTA3 decât mă aşteptam la început, să vedem un pic ce e cu noul oraş, noua poveste şi de ce trebuie eu să par tot timpul nemulţumit în review-urile pe care le fac jocurilor care mi-au plăcut.

Personal, Vice City (oraşul, nu jocul) mi se pare mult mai puţin interesant decât Liberty City-ul din GTA3.

### Miami Vice



Dacă vă întrebaţi de unde s-au inspirat cei de la Rockstar pentru Grand Theft Auto: Vice City, iată şi răspunsul: dintr-unul dintre cele mai celebre seriale de acţiune din anii '80, Miami Vice, cu Don Johnson şi Philip Michael Thomas în rolul detectivilor care se luptă cu criminalii, cu căldura şi în special cu arme. Asemănări? Acţiunea, oraşul, stilul grafic şi viciile. Diferenţe? În Vice City numai de partea legii nu eşti.



Welcome to Miami



Casă, dulce vilă...




Se uită la noi... Repede, stai drept şi închide gura!

Trecând peste faptul că noul oraș este mai mic ca dimensiuni, lipsa oricărei forme de relief sau a unei nivelări a Vice City-ului îmi dă groaznica impresie de oraș plat, fad și plictisitor. Stau la munte, așa că vreau să mă uit de sus la oraș și să îmi dau drumul pe o șosea cu un unghi de înclinare mai mare de 20 de grade (și eu, puteam să spun 45 de grade, acolo...). Nu mă înțelegeți greșit, nu am nimic împotriva orașelor pline de soare, cu plaja în fundul curții și cu fătuci despuiate până la limita nesimțirii, dar când vine vorba de un joc situația se schimbă. Mai ales atunci când în jocul respectiv plaja e o chestie gri și lipsită de viață și în care fătucile alea sunt într-atât de pătrățoase și de urâte încât îți vine să le calci cu mașina... ceea ce și faci, dar deviez de la subiect. Este însă o doar părere personală... uite, întrebați-l pe Mike și el o să vă spună că i-a plăcut orașul, neoanele, cartierele mărginașe gen Little Havana și fetele pe role (ba nu, la asta am căzut de acord că până și în GTA3 fătucile arătau mai umane). Este o chestie de gusturi...

Mai este ceva ce nu poate lipsi vara, pe lângă plaja și fetele în bikini. Deloc surprinzător, unul dintre cele mai "cerute" lucruri de către jucătorii GTA3-ului a fost introducerea, în următorul GTA, a motocicletelor. Și, vroom... vrooom, Rockstar au ascultat cererile fanilor și, spre fericirea tuturor, au introdus în Vice City patru tipuri de "motoare": scooter, enduro, Harley și de viteză. Ah, uitasem să vă spun, o altă diferență între GTA3 și Vice City este că în jocul de față ai acces imediat la majoritatea tipurilor de mașini din oraș, ceea ce nu e prea bine, pentru că sunt o groază de tipuri de mașini în care nu o să te urci nici mort. Din fericire (sau din păcate) în momen-


Nu e MotoGP 2, dar tot îmi place



Al naibii de hop!

...și imediat după

tul în care o să dai de prima motocicletă și o să înveți să mergi ea, mașinile vor trece pe locul 2 în lista ta de priorități. Iar mai încolo în joc, din fericire sau din păcate, o să îți fie greu să alegi între a folosi un motor sau un elicopter (da, poți să zbori și cu elicopterul). Este iarăși o chestiune de gusturi...



Doar unul dintre cele câteva tipuri de elicoptere disponibile în joc

### Pălărie... pălărie...

Din punct de vedere grafic, deși engine-ul este în mare parte același, Vice City vine cu o serie de îmbunătățiri notabile. Mă refer aici în primul rând la modul în care se deformează diversele vehicule din joc. Astfel, bucățile din mașină care se pot rupe, sparge sau distruge sunt mai multe la număr decât în jocul precedent... dau ca exemplu doar cauciucurile care pot fi sparte, ca să înțelegeți cum stă treaba. Surprinzător însă este faptul că în Vice City unele elemente ce țin direct de engine-ul grafic sunt mai slab făcute. Și asta se vede în calitatea îndoielnică a câtorva dintre modele (fătucile alea despre care vă povesteam), dar mai ales în problemele ce apar în ceea ce privește fluiditatea jocului. Dacă însă nu aveți ghinionul meu și nu vi se sacadează jocul după jumătate de oră de plimbat prin Vice City și dacă nu vă deranjează să fiți înconjurați de frumuseți locale care sunt mai pătrățoase decât cauciucurile, atunci veți fi mai mult decât încântați de calitatea grafică a jocului.



Știam eu că trebuia să mă las de fumat!

Dacă în GTA3, sunetul a reprezentat unul dintre cele mai importante atuuri ale jocului (mai ales datorită conversațiilor de pe stațiile radio), în Vice City grija producătorilor pentru partea sonoră a atins culmi nebănuite. Nu de alta, dar dacă te uiți peste lista actorilor care și-au împrumutat vocile pentru a da viață personajelor din joc (sau dacă te uiți peste filmul de pe CD-ul Level) nu poți decât să rămâi uimit... Ray Liotta, Dennis Hopper, Jenna Jameson (al cărei rol din joc este pe măsura "talentului" său) sunt doar câțiva dintre actorii pe care îi veți recunoaște. Din fericire, povestea jocului este îndeajuns de bine închegată și de interesantă pentru a da posibilitate "vocilor" să se "desfășoare". Drept urmare, marea majoritate a cut-scene-urilor vă vor "fura" ochii și urechile și vă vor convinge că banii dați de producător pe achiziționarea unor voci cu renume au fost investiți cu cap.

Avionul este extrem de util, dar greu de controlat

Dar nu e tot: soundtrack-ul jocului (care, apropo, vine pe 7 cd-uri dacă vreți să îl cumpărați separat) este plin de Kim Wilde, Nena, Michael Jackson, Brian Adams, Inxs, Yes, RUN DMC, Judas Priest, Iron Maiden, Slayer și mulți, mulți, mulți, mulți alții după care dacă nu ești tu mort, sigur sunt părinții, vecinii, colegii, colega... ah, colega...

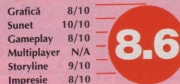
Nu e Vama Veche iarna, e chiar plaja din Miami!

### Mărie!

Mai sunt multe de spus despre Vice City. Despre AI-ul frustrant de stupid, despre lungimea jocului (când am terminat povestea principală ajunsesem doar la 50% din joc) și despre multe altele. V-aș nedreptăți însă dacă nu v-aș da posibilitatea să descoperiți din bucuriile și necazurile jocului de unii singuri. Dacă însă căutați un verdict final exprimat în câteva cuvinte, iată-l: Vice City este surprinzător de diferit față de GTA3, însă departe de a fi perfect și, oricum, există întotdeauna posibilitatea ca unora dintre voi să nu le placă de nici o culoare. Însă noi ceilalți ne mulțumim să sărim pe motociclete, să gonim ca nebunii pe străzile înguste ale orașului, să ne aruncăm de pe poduri în timp ce tragem o ultimă rafală cu M4-ul și să călcăm șmecheri cu tirul. Și ne place!

■ Mitza

| | |
|---|---|
| Titlu | Grand Theft Auto: Vice City |
| Gen | Action |
| Producător | Rockstar Games |
| Distribuitor | Take 2 Interactive |
| Ofertant | Best Distribution Tel. 021-345.55.05 |
| Procesor | PIII 800 MHz |
| Memorie | 128 MB RAM |
| Accelerare 3D | minimum 32MB |
| ON-LINE | www.vicecity.com |




| | |
|---|---|
| Grafică | 8/10 |
| Sunet | 10/10 |
| Gameplay | 8/10 |
| Multiplayer | N/A |
| Storyline | 9/10 |
| Impresie | 8/10 |

# Medieval: Total War Viking Invasion



## Vin băieţii cu ochi albaştri!

Era şi timpul, zău, să apară acest expansion pack. Iar asta pentru că Medieval: Total War - Viking Invasion nu vine doar cu adaosul unei amănunţite măcelării cu patroni nordici, ci şi cu îmbunătăţiri semnificative la substanţa părţii de Medieval: Total War deja existente. Cum ar veni, Medieval: Total War - Viking Invasion devine, după instalare, trup din trupul Medieval: Total War, adăugând la meniul de pornire al Single Campaign opţiunea Viking Invasion. Pe lângă aceasta, schimbările importante aduse gameplay-ului în Viking Invasion sunt efective şi în partea de Medieval preexistentă, pe care o aduc la versiunea 1.1, şi încă ceva pe deasupra. Adică, după cum scrie într-un colţ al ecranului de start al jocului, Medieval: Total War - Viking Invasion este, în întregul său, Medieval: Total War v2.0. Sau cel puţin aşa se înţelege... Lămuriţi?

### Regele Arthur e pe-aici, pe undeva...

Anglia (veche) se lăfăie într-o poziţie centrală pe harta strategică a invaziei vikinge, încadrată la dreapta (a se citi est) de o bucăţică din Peninsula Scandinavă şi de una din Jutlanda (actuala Danemarcă), iar la stânga (vest pentru geografii profesionişti) de Irlanda, verde. Anglia şi Irlanda sunt blânde şi inocente la început de an 800, aşteptând coacerea legendei Cavalerilor Mesei Rotunde şi apariţia acesteia pe casetă VHS şi pe DVD. Câtiva papagali echipaţi cu mozaicurile rămase după plecarea romanilor păzesc răspântiile noroioase ale Albionului, cât p-aci să îl inventeze pe Robin Hood şi izmenele sale verzi de justiţiar forestier (...casetă... DVD...).

Însă liniştea ce pare să cuprindă un teritoriu înnorat în care femeile sunt foarte frumoase când vin din India (şi alte foste Colonii) se duce drakkarului din care coboară, cu ochii injectaţi cu ciuperci superexcitante, hiperexcitaţii de alcool şi substanţe interzise care se numesc în joc precum şi în viaţa de zi cu zi, ultima zi din viaţa victimelor lor, Berserkers. Şi nu doar ei, ci şi Viking Carls, Viking Thralls, precum şi cei mai meseriaşi luptători din joc, Viking Huscarls.

Pe teritoriul actualei Anglii stau aliniaţi la primire papagalii de Saxoni, Picţi, Merci, Scoţi ş.a.m.d., cu trupe de-ale lor istoric specifice de, repet, papagali ornaţi în culori perfect nesemnificative. Deoarece oricum îi pictează vikingii după cum li se deşteaptă dimineaţa fiorul estetic al securilor pe care le rotesc deasupra capetelor participanţilor la evenimentul sportiv, economic şi monden al lansării la apă a insulelor (actual) britanice şi irlandeze.

### Economia mă doare

Viaţa cu vikingii începe greu. Numa' ca să defrişezi o pădure îţi ia 16 ani şi 1500 de florini, apoi ca să faci din asta o fermă de începători mai ia 16 ani şi 1500 de florini. Şi abia dup-aia poţi să dai cu plusuri de 20%, 40% etc. Pe dificultate Hard nu îmi imaginez cum se poate începe cu vikingii. Mai ales că trupele adevărate sunt scumpe şi consumă bani la greu. În schimb, cu Mercii din Anglia banii curg gârlă, aşa că cine vrea un start mai lejer are



Anglia de la cap se învikingeşte.



Cruntii Viking Huscarles pleacă la atac.

alternativă. Banii din comerț vin și ei destul de greu, pentru că zona nu este foarte bogată, iar bunurile comerciale sunt destul de rare. Odată, însă, ce ți-ai pus vikingii pe picioare, nu mai ai rivali. Viking Huscarls sunt trupele în fața cărora inamicul, unde era inamicul?... Până la urmă, singurul dușman real al vikingilor sunt vikingii. Asta cu atât mai mult cu cât vikingeria produce o mulțime de generali dintr-aceia plini de stele. Ori, când ți-e lumea mai dragă (adică atunci când mai sunteți numai vikingii și ultima lor victimă pe hartă), te trezești cu război civil, în care inamicii sunt la fel de duri ca și tine. Și tot ce-ai făcut până atunci se duce, evident, drakkarului rebelilor. Păi să nu dai în berserk?

## V&V

În Medieval: Total War - Viking Invasion, viciile și virtuțile generalilor și ale celor de neam regesc apar mult mai des și au o importanță mult mai mare ca până acum. Foarte repede poate un guvernator deveni Builder, sau un general Skilled Attacker. Majoritatea acțiunilor tale vor genera rapid vicii sau virtuți noi pentru cei aflați sub comanda ta.

Mie, unuia, treaba asta îmi place, deoarece aduce un plus semnificativ de dinamică jocului. Dar, cam prea des, atunci când un general ajunge plin de calități și stele, îi apare ca viciu Unhinged Loon, adică înnebunește. Toți generalii vikingi cu peste patru stele pe care i-am avut au dat în demență, ceea ce a scăzut mult din valoarea lor. Nu mi se pare normală generalizarea (la propriu și la figurat) contrapunerii artificiale a unor vicii la virtuți, ceea ce duce la anulare reciprocă. Această noutate privind dinamica sporită a apariției viciilor și virtuților este de găsit și în cele trei campanii Medieval: Total War.



Ecranul de ordonare a întăririlor

## Uraaaaaaa!

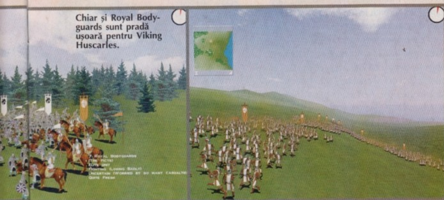
Doamne, mult le-a mai trebuit băieților de la Creative Assembly să aducă în joc un lucru pe care, logic, trebuia să îl avem din prima. Este vorba despre controlul asupra ordinii în care trupele de întărire vor intra în luptă. Practic, înainte de desfășurarea bătăliei se deschide un ecran în care îți poți aranja întăririle în ce ordine simți tu că ar fi mai bine sub aspect tactic. Dacă ai un spion în provincia inamică, sau Border Fort în a ta, poți vedea aici și întăririle inamicului, deci vei ști acum cu care dintre trupele dușmanului vei da prima oară piept pe câmpul de luptă.

Această îmbunătățire este valabilă și pentru cele trei campanii singleplayer din Medieval: Total War.

## Nu doar creme de față

Medieval: Total War - Viking Invasion este limpede o versiune mai bună a primului Medieval. Pe lângă cele pomenite anterior, un adaos semnificativ este posibilitatea de a alege să joci cu câteva facțiuni în plus, din cele controlabile anterior numai de către AI (personal, mi se par chiar interesante campaniile cu sicilienii și cu ungurii). S-au mai tweaker-it prin vechiul Medieval și alte lucruri, a căror listă imensă poate fi consultată pe net. Important este că rezultatul, pe lângă invazia vikingă, este benefic pentru Medieval: Total War în întregime, făcând din acesta un joc mai dinamic, mai realist și mai atractiv. Și poate că aș avea chiar mai multe laude de adus acestui joc, dacă domnii de la Creative Assembly nu mi-ar fi blocat maxilarele în poziția "maxim deschis" cu filmele și imaginile din viitorul Rome: Total War. Zău dacă mai știu acum ce notă merită Medieval: Total War - Viking Invasion, raportat la ce se pare că va fi următorul titlu al seriei...

■ Marius Ghinea


Chiar și Royal Bodyguards sunt pradă ușoară pentru Viking Huscarles.

Așa se retrage o armată de papagali panicați.

| | |
|---|---|
| Titlu | Medieval: Total War - Viking Invasion |
| Gen | Expansion pack |
| Producător | Creative Assembly |
| Distribuitor | Activision |
| Procesor | PIII 1,2 GHz |
| Memorie | 256 MB RAM |
| Accelerare 3D | minimum 32 MB |
| ON-LINE | www.totalwar.com |




| | |
|---|---|
| Grafică | 8/10 |
| Sunet | 10/10 |
| Gameplay | 9/10 |
| Multiplayer | 10/10 |
| Storyline | N/A |
| Impresie | 9/10 |

9.2

# Restaurant Empire

## Din neam de bucătari

Multe lucruri de pe această lume pornesc cu apoteoticul "Încă de când eram mic...". Ei bine, când eram mic, nu aveam nici în clin, nici în mânecă, cu bucătăria. Nu avea nici un rost să mă stresez dacă producția de fripură pe ziua de azi e în conformitate cu propunerile pe acel cincinal, sau dacă amărâtul ăla de cuptor coace neuniform, sau de alte probleme specifice ghildei de dincolo de ușile glisante. Cu timpul însă a început să mi se facă foame și am fost nevoit să mă implic în studiul gastronomiei ca necesitate și nu ca știință. Indubitabil, acest lucru nu are nici o legătură cu jocul de față. Ar putea avea, în condițiile în care veți fi nevoiți să vă treziți flămânzi dimineața și, în special, singuri.

### Absolvent

Minunea bit-ică, aici gastronomic preparată, este un joc. Mai exact este un simulator economico-administrativ în care implicațiile socio-psihologice sunt majore, mai ales în condițiile unei societăți multilateral dezvoltate. Personajul aruncat în fața de acest joc este un bucătar tocmai ieșit de pe ușile facultății de științe gastronomice, și a cărui pregătire este îndoielnică... de fapt ca aproape a oricărui proaspăt absolvent. Se numește Armand LeBoeuf, ceea ce ne și duce cu gândul la celebra salată. El, ca orice tânăr care își închipuie că o să schimbe lumea, îi face o vizită unchiului său, un individ sătul de atâta muncă. Pur întâmplător, Armand aduce vorba despre fostul restaurant al unchiului său, Treize á Table. Unchiul, fiind un șmecher, indiferent de tonul nepotului, i-l dă pentru a-și încerca norocul. De menționat este faptul că în orașul lor, o mega-companie, OmniFood, tindea să-și impună monopolul asupra mâncării. Evident, va fi greu, dar în nimicnicia lui, Armand se avântă cu capul înainte în biftecul afacerilor locale cu hrană. De aici încolo, urmează vreo 18 scenarii care trebuie rezolvate. Se pornește cu un tutorial destul de bine făcut, deși fără unele elemente esențiale, și se trece mai departe la primele scenarii adevărate... aparent ușoare. De fapt, trebuie să vă anunț că în acestea veți fi surprinși de faptul că rezolvările tind să apară singure, în timp ce voi faceți o pauză de mers la baie.


Mafia vine la masă


Filiera tăcerii

### Hrană și virtute

... ca să avem ce bea și ce mânca, după cum spunea un bucătar odată la o bere. Cam acestea sunt cele două condiții necesare și suficiente în Restaurant Empire. Jocul oferă trei tipuri de preparate: franțuzești, americane și italienești. La început veți porni pe partea franțuzească. În primul rând va trebui să asigurați confortul flămânzilor care vă vor călca mocheta restaurantului. Jocul vă oferă o multitudine de posibilități, de care puteți profita în funcție de suma de bani de care dispuneți. Ideea este simplă – cu cât mai scump, cu atât mai bine. Aveți grijă însă la amplasarea diferitelor obiecte, pentru că atât accesul flămânzilor, cât și cel al chelnerilor trebuie să se facă foarte ușor. Această regulă se aplică și în bucătărie, deoarece nu este bine ca personalul să se izbească unu-n-altul. Dacă aveți și un al doilea etaj, să amplasați neapărat un lift pentru comenzi, că dacă nu, o să aveți niște chelneri stresați. La bucătărie vă recomand să amplasați cam toate uneltele disponibile. Acum, după ce restaurantul vostru a primit o înfățișare decentă, este timpul să angajați personalul de rigoare. Cum bucătar aveți deja, veți mai avea nevoie de un "capitain" pe fiecare etaj, de un recepționer, de cel puțin un chelner pe etaj și de un spălător uman de vase. Atenție, spălătorul de vase operează și liftul, așa că la un moment dat s-ar putea să aveți nevoie de doi. Pasul următor va fi cel al creării meniului. Acesta este împărțit în 4 categorii: breakfast, appetizer, soup, main course și desert. Cu cât veți avea un meniu mai variat, cu atât va fi mai bine. Pe parcurs, o grămadă de "binevoitori" vor veni și vă vor oferi, contra cost, rețete noi sau idei pentru a modifica o rețetă anume. Rețete veți mai învăța din concursuri și de la diferiți bucătari de performanță. Și acum, că aveți meniul pregătit, este timpul să deschideți restaurantul și să așteptați.

### Două-trei stele

Orice restaurant are un rating care se măsoară în stele. Mâncărurile pe care le



aveți în meniu au și ele un rating determinat, exprimat tot în stele. De aceea este bine să coordonați rating-ul restaurantului cu cel al specialităților din meniu. Astfel, dacă aveți rețete de trei stele, care sunt din principiu scumpe, nu veți avea ce face cu ele într-un restaurant de două stele. De aceea este bine să scădeți calitatea ingredientelor din rețetă pentru a fi în conformitate cu prețurile și calitatea așteptată de consumatori. Un lucru este clar: clienții întotdeauna se vor plânge. Cu cât numărul de plângeri va fi mai scăzut, cu atât restaurantul va fi mai vizitat. O serie dintre aceste nemulțumiri vor fi legate de comportamentul personalului. Aceștia pot fi antrenați să devină mai calmi, mai respectuoși și mai stilați. Din nefericire este mult mai economic să angajezi unii mai buni din fabricație, deoarece antrenamentul este extrem de scump. Cu timpul, bucătarul va participa la diferite concursuri. Dacă le va câștiga, rating-ul restaurantului va crește. Investitorii vor apărea din senin (deși în prima fază vor fi în general mafioți) și vă vor da posibilitatea să vă extindeți. Afacerea va prospera și noi restaurante și preparate vor deveni disponibile. Și uite așa, scenariile se vor scurge unul câte unul.



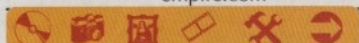
Stil și simțul responsabilității

### Esența... de rom

În scenarii, timpul este oarecum comprimat, o lună însemnând de fapt o zi înmulțită cu 30. Câștigurile vor fi și ele calculate în același mod. Acest lucru aduce un punct în plus la gameplay, deoarece creează un mod specific de a gândi. Jocul este foarte complicat în general, fiecare lucru pe care îl veți face având un gen de influență asupra moralului tuturor personajelor. Din fericire, engine-ul grafic este unul foarte potrivit și se integrează perfect în spiritul jocului. De fapt, la marele general, avem de-a face cu un joc decent, bine echilibrat, dar cu o mare problemă: a încercat să preia elemente din The Sims, lucru care nu-și avea rostul. În anumite condiții, ar fi putut fi un joc chiar deosebit de original.

■ Locke

| | |
|---|---|
| Titlu | Restaurant Empire |
| Gen | Tycoon |
| Producător | Enlight Software |
| Distribuitor | Enlight Interactive |
| Procesor | PIII 500 MHz |
| Memorie | 128 MB RAM |
| Accelerare 3D | minimum 16MB |
| ON-LINE | www.restaurant-empire.com |




| | |
|---|---|
| Grafică | 7/10 |
| Sunet | 7/10 |
| Gameplay | 8/10 |
| Multiplayer | N/A |
| Storyline | 6/10 |
| Impresie | 7/10 |

**7**



Să vă lase gura apă

Acasă la Corleone

# ENTER THE MATRIX

## Matricea tot nu este pe cale de a fi descifrată



Acum una, două, trei luni am scris pentru ochii voștri un preview la acest măreț joc. V-am spus în introducere despre viteazul acela care putea să sară de la etaj fără să pățească nimic. Ei bine, acum nu vă voi mai spune despre el nimic. Din nefericire, este unul dintre cei ce nu au calculator și habar n-are că există și un joc Matrix, nu doar film. Cred că, dacă avea și calculator, clar îl vedeam la știri. Dar să știți că am scăpat de ăla micu' și am dat de unu' mare. Locke. A jucat Matrix-ul ăsta mai ceva ca Anarchy Online. Îmi povestea cum se visa noaptea sărind de pe un bloc pe altul urmărit de goanțele teroriștilor interstelari... sau nu, ăsta parcă e Mitza... Oricum, ideea este că și Locke a picat în patima jocului și cum nici unul dintre noi nu a văzut încă fimul, stăm și ne dăm cu părerea la ce ar putea fi chestia aia și chestia aialaltă de pe acolo.

O să aveți ocazia să citiți trei pagini în care subsemnatul va încerca să vă facă o părere de ansamblu asupra jocului și o pagină din partea lui Locke, care vă va spune ce știe mai bine.

### Povestea din poveste

După cum vă povesteam și în preview, jocul se vrea a fi povestea din poveste. Paralel cu acțiunea filmului, personajele principale ale jocului urmăresc un cu totul alt fir epic. Neo și Morpheus vor apărea doar în secvențele dintre misiuni, iar Trinity apare o dată în camera lui Ghost, unde se bagă în intimitatea gândurilor sale și trag o cafteală de zile mari în paralelismul virtual. Să nu vă așteptați să vă bateți cot la cot cu aceste personaje mitice, pentru că veți fi dezamăgiți. Dar să vedem ce vrea să fie de capul poveștii jocului.

Se făcea că prin vremuri ce or să fie, omenirea funcționează pe post de baterie... Parcă am început de prea departe. Personajele principale ale jocului Enter The Matrix sunt fosta pr'etenă a lui Morpheus, Niobe, actualmente căpitan pe vas, și Ghost, un filosof asiatic care i se adresează lui Trinity cu apelativul soră (?!). Aceștia doi sunt colegi și camarazi de luptă împotriva matricei. Ei fac tot posibilul pentru a-i ajuta pe mai cunoscuții protagoniști, Neo, Trinity și Morpheus. Sunt acele personaje secundare ce găștigă Oscar-uri pentru aportul pe care și-l dau, fără totuși a marca semnificativ cursul acțiunii. De-a lungul jocului, Ghost și Niobe vor rezolva tot felul de probleme de ordin tehnic ce se adună în fața mai marilor în grad. Vor distrage atenția de pe camionul lui Morpheus pentru ca acesta să facă nu știu ce, vor face comisioane când Neo este prea ocupat cu teza lu' ăla micu' și tot felul de asemenea misiuni. Nu mi s-a părut a fi chiar povestea din poveste, după cum se lăudau producătorii. Este mai mult acțiunea din spatele culiselor, unde totul se întâmplă pentru ca cei de pe scenă să aibă totul la dispoziție pentru Dă Grand Finali.

Tot referitor la povestea din Enter The Matrix, Sebah, care a văzut filmul, îmi mai spunea că unele lucruri care li se întâmplă lui Ghost și Niobe sunt secvențe din Matrix Reloaded. Adică, la un moment dat, Ghost este pus în situația de a da un sărut foarte pasional unei femei, program aparținând matricei, în schimbul unei informații. După cum și Neo s-a descurcat onorabil, la fel și Ghost își duce partea

sa la bun sfârșit cu mult succes. Interesantă concepția cu programul obsedat de sărut. Și Sebah a spus că a rămas un pic nelămurit la scena respectivă din film, neputând să înțeleagă prea bine ce se întâmplă. Adică de ce o creație își trădează creatorul pentru două secunde de plăcere relativ intensă? Respectivul personaj este Monica Belluci, o creație dumnezeiască. Este una dintre capodoperele naturii și o să vă rog să îmi aduceți aminte când veți citi acest review să pun la faza zilei pe www.level.ro niște poze cu domnia sa. Merită. Nici corespondenta sa din film nu este prea rea, dar nu prea mă dau în vânt după asemenea personaje feminine virtuale. Filmulețul în care Ghost trebuie să își calce pe onoarea de om și să sărute un personaj de basm este unul în care d-ra Belluci apare în carne și oase și toate farmecele sale sunt duse la apoteoză. Ca să nu mai spun de filmulețul în care Niobe este nevoită să facă același lucru. Dezgustător, dom'le, DEZ-GUS-TĂ-TOR!!!

**Cruzimea inocentă bate mila nevinovată... de departe**

Un lucru nu am înțeles eu, nici în film, nici în joc. Cum puteau Niobe și Ghost omorî oamenii ăia nevinovați fără nici un fel de remușcări? Nu erau aceiași oameni pe care încercau să îi salveze din matrice? Înțeleg că în ei putea oricând să intre un agent și să îi facă praf, dar de cele mai multe ori agenții erau departe și nici nu aveau de gând să intre în contact cu respectivii. Așa că, în loc să îi proteje pe acei năpăstuiți ai sorții, îi făceau una cu pământul. Dacă tot puteau sări de pe un bloc pe altul și să meargă pe pereți sau chiar prin pereți, de ce nu o luau tot timpul pe magistralele alea pe unde puteau, eventual, da nas în nas doar cu un agent. Dar niciodată evitarea violenței nu vinde produsul, ci este tocmai invers.

Așa că să vedem cum îi poți nimici în Enter the Matrix pe prăpădiții de antitero, care nu au nici o șansă în fața ta. Cei doi protagoniști ai jocului sunt niște marțialiști desăvârșiți. Știu unde să înțepe un pui cu acul ca să îl facă să latre și cum să lovească fără să lase urme. Schemele de luptă sunt minunate. Fluiditatea lor, naturalețea cu care totuși aceste SF-uri sunt implementate și numărul nu prea impresionant de combinații posibile te lasă cu gura căscată. Sincer, unul dintre motivele pentru care am ales acest joc a fost chiar pentru a vedea aceste combinații de aproape. Sunt un fan al jocurilor cu bătaie, iar la Mortal Kombat nu mi-am găsit egal. Dau chiar



și lecții...

Oricum, aici mi-am găsit egalul. Vreo doi sau trei dintre cei care mi-au stat în cale, s-au pus chiar de-a curmezișul, mi-au dat ceva bătăi de cap. Și la propriu și la figurat. Una dintre cele mai spectaculoase lupte de care am avut parte a fost însă cea pe care am purtat-o cu Trinity. În ea mi-am găsit într-adevăr egalul.

Ceea ce face farmecul jocului este modul Bullet Time. Când timpul se dilată, toată perspectiva asupra lumii se modifică. Doar în acel mod poți face cele mai spectaculoase scheme și, mai ales, acele combinații specifice, care au făcut un succes din film. Când ai activată opțiunea de Bullet Time, Focus după cum îi spun ei, te poți sui pe pereți, poți face salturi impresionante și te poți feri de gloanțele a căror traiectorie a devenit vizibilă. Cu cât vei folosi acest Focus mai mult, cu atât perioada în care îl poți folosi se mărește. Dacă în timp ce acest Focus este folosit lovești cu picioarele, se mai adaugă un mic procent la Focus. Adică, dacă vei lovi cu picioarele și vei nimeri de fiecare dată, Focusul te va putea ține la infinit. Evident, cea mai spectaculoasă parte a jocului este cea în care te lupți corp la corp în modul Bullet Time.

Au fost totuși niște momente în care jocul m-a dezamăgit profund. Pe cuvânt dacă am înțeles de ce au trebuit să apară vampiri în acest joc. Nu își găsesc locul de nici o culoare. Ce a fost în capul producătorilor, nu înțeleg. Într-adevăr, este mai spectaculos, pentru că sunt imuni la gloanțe și am o animație frumoasă când bat pironul în piept, dar, să fim serioși, vampirul pică în matrice ca și nuca în perete. Un mare minus pentru scenarist, ergo pentru joc.

**Dușmanii sunt trimiși la recuperare**

Ce nu am văzut deloc pe parcursul jocului a fost sângele. Picătură de sânge nu pica din inamici. La un joc de o asemenea violență, sângele trebuia să abunde. Dar nici pic de pic de sânge. Și este păcat. Ar fi meritat să vezi cum sare în toate părțile când tragi cu pistolul sau când le dai cu șutul în cap. În schimb




apare un câmp electric ciudat şi verde în jurul celor cu care te baţi. Nu am înţeles de ce. Ar fi fost normal să nu fie sânge doar când te baţi cu agenţii. Doar ei sunt cei făcuţi din aluat de pixeli.

Să vorbim un pic şi despre engine-ul grafic. Nu este nici pe departe cum mă aşteptam. Grafica este ea satisfăcătoare, dar este plină de bug-uri idioate. Inamicii trec prin uşi ca şi prin pereţi, roţile maşinilor sunt octogonale (dacă ai Force LOD-ul activat), iar texturile îţi joacă feste non-stop. Culorile sunt destul de repetitive, iar majoritatea misiunilor se desfăşoară în interioare de canale unde maroul abundă. Niciodată nu am înţeles de ce toate jocurile trebuie să aibă canale prin care să se perinde o grămadă de lume. Pe lângă faptul că nu îţi oferă nimic plăcut pentru ochi, este stresant, deoarece lumina este puţină şi nu te poţi descurca prea bine prin multitudinea de labirinturi puse la dispoziţie, cu toate că jocul este extrem de liniar.

Sunetul este şi el destul de ciudat. Nu prea ai parte de stereofonie. Dacă ar fi să te iei după direcţia din care vin gloanţele, mai bine te laşi păgubaş. Să vă spun de ce este ciudat: cu toate că nu ai senzaţia de stânga-dreapta, o ai pe cea de faţă-spate. Ciudat, foarte ciudat. Muzica, fond permanent al jocului, este drăguţă, dar e repetitivă. La un moment dat te saturi să tot auzi acelaşi şi acelaşi lucru. Fondul sonor este foarte asemănător cu cel al filmului. Aceleaşi ritmuri techno şi pe alocuri de rock te urmăresc peste tot. Un pic de variaţie ar fi fost de preferat.

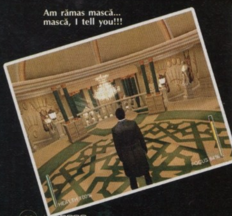
### Suma finală

Jocul este, luat pe ansamblu, unul drăguţ. Dacă ai putea trece peste multitudinea de bug-uri de care te loveşti, ar putea fi chiar interesant, dar în momentul în care eşti fericit că totul este fain frumos, cade textura de pe un perete şi vezi tot ce se întâmplă de partea cealaltă. Şi de obicei pe partea cealaltă este o textură din o cu totul şi cu totul altă parte.

Dar asta e. Enter The Matrix a reuşit să mă ţină ceva vreme destul de captivat în faţa monitorului. Tot ce trebuie să faceţi este să puneţi şi voi mâna pe cele patru CD-uri ale jocului şi să vedeţi dacă am avut dreptate. Sau nu.

■ Koniec

Am rămas mască... mască, I tell you!!!





La o palavră cu sora de cruce




Spre ceruri cu curaj

## Să ne Niobim

Dacă el, Koniec, a reușit de minune să bântuie cu Ghost până la sfârșitul jocului, io am pășit pe calea bitului cu Niobe. Am fost încă de la început fascinat de parpalacul ei lucitor, din piele de șarpe sclipitor. Nu m-am putut abține să nu cercetez dacă talentul ei nu este cumva umbrit de "fratele" de navă. Ce am descoperit? Să știți că prea mare diferență nu există între cele două personaje, în afară de voce, atunci când cei doi gem sub influența loviturilor, și de câteva mișcări de luptă. Niobe este fosta iubită a lui Morpheus. Din nefericire, ea este combinată cu Jason, șeful cel mare al Sion-ului. Ca urmare, o serie de bârfe circulă de colo, colo, însă încercați să nu le dați prea multă ascultare (scade Focus-ul). Cert e că până la urmă s-ar putea ca pe post de Niobe să-i arătați acestui Morpheus ce karatistă de calitate a pierdut. Asta e! Eu aș caracteriza acest joc ca unul prost calitativ, însă impresionant. De ce prost? Păi, dacă vă pune "hantătar" să jucați pe un ATI Radeon, o să vă dați cu toți pumnii în cap. E groaznic. Dacă pe nVidia mai merge cum merge (probabil grămada de reclame la nVidia din joc au o legătură și cu aspectul ăsta), pe Radeon se bușesc marea majoritate a texturilor, vezi prin pereți și, cel mai rău, nu știi unde să mergi pentru că ești suspendat în gol. În Focus nu prea poți să te ferești de gloanțe pentru că nu apar în mod normal ca halouri progresive care se apropie de tine, ci sunt dungi continue albe care te pun în mare, mare dificultate relativ la încotro să fugi. Apoi implementarea storyline-ului nu este una originală, ci mai mult un fel de poveste fie identică, fie paralelă cu cea din film, dar clar de o calitate net inferioară. Sunetul are anumite probleme, însă numai la nivel de stereofonie și mai ales pe plăci de sunet cu drivere proaste. La capitolul localizare spațială a sunetului, pot să spun că am fost foarte impresionat, de fapt acesta fiind cam singurul punct tehnic pozitiv. Cum spuneam mai devreme, cu toate aceste probleme, jocul totuși impresionează. Probabil datorită atmosferei sau poate faptului că este amestecat cu secvențe cinematografice... De fapt cred că este vorba despre bătaie, cu toate că faza cu vampirii este clar cea mai de prost gust din tot jocul. Probabil sunt eu fascinat de artele marțiale, pentru că mișcările sunt realizate excepțional, deși cam restrânse ca număr. Apropo, singura șansă pe care o aveți să exploatați la maxim potențialul acestui joc este să aveți o tastatură care răspunde și la mai mult de 3 taste apăsate simultan, când mai apar niște combinații în plus care sunt extrem de spectaculoase. Abia aștept Re-Enter The Matrix, care poate că va fi jucabil și pe Radeon.

■ Locke

| | |
|---|---|
| Titlu | Enter The Matrix |
| Gen | Action |
| Producător | Atari |
| Distribuitor | Atari |
| Ofertant | Best Distribution<br>Tel. 021-345.55.05 |
| Procesor | PIII 800 MHz |
| Memorie | 128 MB RAM |
| Accelerare 3D | minimum 32 MB |
| ON-LINE | enterthematrix.com |

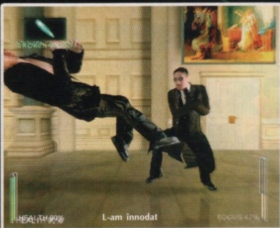


| | |
|---|---|
| Grafică | 7/10 |
| Sunet | 7/10 |
| Gameplay | 9/10 |
| Multiplayer | N/A |
| Storyline | 7/10 |
| Impresie | 7/10 |

**7.4**



Cu mașina la plimbare



L-am înnodat

# Empire of Magic

## TBS/RPG de anticariat

Ideea unui nou TBS care să nu fi ajuns la nici una dintre versiunile 2, 3 sau 4 m-a făcut să mă gândesc că acest gen de jocuri nu este chiar așa de "pe moarte", cum se tot aude pe aici și pe dincolo. De aceea mâna greblă mi se făcu și jocul a poposit frumos pe harddiscul meu partiționat FAT32. După o anumită perioadă de joc, nu spun cât, am simțit nevoia să-mi dau în cap cu grebla făcută pumn. Însă eu țin la capul meu, așa că l-am "greblat" pe Sebah, după care m-am liniștit și am trecut pe NTFS.

### TBS sau RPG?

Cum povestea este din start pe nicăieri, nu cred că are rost să vă povestesc cum a început totul, de unde și în ce condiții. E rău și asta contează. Problema este că, după poveste, începe jocul, care se înscrie cam pe aceeași linie. În general, TBS-urile declarate, din genul Heroes of Might and Magic, Disciples sau Age of Wonders, au elemente clare și bine definte din domeniul RPG. Aici însă nu am nici cea mai vagă idee ce se întâmplă de fapt. Este vorba despre modul de calcul al așa numitora Action Points, adică al numărului de mutări care se pot face pe tură. În Empire of Magic, indiferent de modul în care vă aflați, punctele de mișcare sunt aceleași. Dacă în modul "plimbare" aveți 50 AP și consumați 20 până să ajungeți să vă luptați cu cineva, în luptă mai rămâneți cu restul de 30, care se consumă și ele în timpul luptei. Dacă ați consumat toate punctele în mișcare și ați fost atacați, atunci asistați cum vă este terminată armata, fără posibilitatea de a respira măcar. Opțiunea de "retreat" există, însă numai în cazul în care ați atacat. Experiența se câștigă pe număr de kill-uri, însă este foarte puțină (chiar după lupte foarte grele), iar baremurile de "level up" foarte sus. Practic, este unul dintre cele mai prost balansate jocuri pe care le-am văzut până acum, indiferent de gen.



Vă amintește de ceva... Disciples?

### Idei "originale"

La nivel de grafică și gameplay, jocul este mai mult schematic. Pe harta 100% 2D cu orientare de tip vechi (vedere de sus, combinată cu perspectivă izometrică), personajele nu au nici un fel de personalitate vizuală, de multe ori fiind aproape imposibil de deosebit o trupă de un tip de una de alt tip. Hărțile sunt oarecum haotice, iar interfața din oraș de tip web-game. Lupta este asemănătoare cu cea din Disciples, cu deosebirea că personajele se mișcă (dacă mai au Action Points). O "idee originală" se referă la faptul că unitățile mai puternice le pot apăra pe cele mai slabe. Problema este că acestă lege nu se aplică numai în cazul celui ce se apără. Atacatorul are întotdeauna prima mișcare, exceptând cazul în care în echipa adversă există un mag. La fel ca și în Disciples, vrăjile se pot da și pe "adventure screen", nu numai în combat. Nici la nivel de misiuni și campanii, jocul nu se dezminte. Există doar o singură campanie în care majoritatea misiunilor se desfășoară contra timp. Dacă unul dintre "eroii" de care dispuneți moare, o să vă pară rău că nu ați salvat, deoarece veți primi un Game Over răsunător. De aici frustrare, crime și profileri.

Acest "ansamblu" de combinații de elemente din jocuri poartă numele de mai sus și a fost lansat pe piață într-un secol în care nu avea ce căuta. Și dacă ar fi apărut acum 4-5 ani de zile, soarta lui ar fi fost exact aceeași. Fie-i țărâna cum vrea el.



Da, e lansat de curând

■ Locke

| | |
|---|---|
| Titlu | Empire of Magic |
| Gen | TBS |
| Producător | Mayhem Studios |
| Distribuitor | SummitSoft |
| Procesor | PIII 600 MHz |
| Memorie | 128 MB RAM |
| Accelerare 3D | Opțional |
| ON-LINE | www.mayhem.sk |




| | |
|---|---|
| Grafică | 4/10 |
| Sunet | 4/10 |
| Gameplay | 3/10 |
| Multiplayer | 3/10 |
| Storyline | 3/10 |
| Impresie | 3/10 |

**3.3**

# admiterea pe internet.

(sau cum să intri din prima)

**_Vrei o conexiune dial-up care să nu sune niciodată ocupat?_**

dial up Link

Intri din prima.

Alege noul Dial-Up Link, singura conexiune dial-up din România care nu sună niciodată ocupat. În plus ai 6$ / lună* pentru primele 3 luni de trafic nelimitat. Cum ţi se pare?

Servere dial-up RDS Link

| Oras | liber % |
|---|---|
| Alba | 95 % |
| Arad | 79 % |
| Bacau | 78 % |
| Baia Mare | 65 % |
| Braila | 85 % |
| Brasov | 73 % |
| Bucuresti | 82 % |
| Cluj | 59 % |
| Constanta | 82 % |
| Craiova | 63 % |
| Deva | 79 % |
| Galati | 84 % |
| Iasi | 90 % |
| Oradea | 90 % |
| Pitesti | 54 % |
| Ploiesti | 47 % |
| Turnu Severin | 89 % |
| Sibiu | 67 % |
| Slatina | 34 % |
| Suceava | 58 % |
| Targu Mures | 75 % |
| Timisoara | 77 % |
| Vaslui | 94 % |

Intră pe www.rdslink.ro şi află despre Dial-Up Link, cel mai nou serviciu RDS Link. Găseşti acolo toate detaliile de care ai nevoie, plus formularul care îţi dă dreptul la reducerea de preţ despre care era vorba mai sus.

Tot pe www.rdslink.ro ai o fereastră în care poţi vedea în orice moment lista cu încărcarea serverelor Dial-Up Link. Ca să înţelegi de ce, când îţi spunem că intri din prima, chiar intri din prima. Te aşteptăm pe site!

Dial-Up Link. Intri din prima!

* Fără TVA (normal, dar ce mai contează TVA-ul la banii ăştia?). Oferta este limitată.

RDS Link

simţi diferenţa?

**BUCUREŞTI:** 021.301.08.76, 301.08.71 . **CLUJ-NAPOCA:** 0264.43.86.46 . **CONSTANŢA:** 0241.63.99.29 . **ORADEA:** 0259.44.72.52 . **TIMIŞOARA:** 0256.20.01.00 . **ARAD:** 0257.22.83.02, 22.82.02 . **SLATINA:** 0249.43.96.07 . **CRAIOVA:** 0251.41.65.79 . **BRAŞOV:** 0268.47.41.34 . **SIBIU:** 0269.21.01.12 . **PLOIEŞTI:** 0244.19.64.93 . **IAŞI:** 0232.26.00.88 . **TG.MUREŞ:** 0265.21.12.05 . **BAIA MARE:** 0262.22.05.01 . **BACĂU:** 0234.18.85.15 . **DR.T. SEVERIN:** 0252.34.12.41 . **ALBA IULIA:** 0258.83.23.54 . **LUGOJ:** 0256.35.40.00 . **VASLUI:** 0235.31.49.70 . **SUCEAVA:** 0230.21.89.45 . **GALAŢI:** 0236.43.54.75 . **BRĂILA:** 0239.62.32.93 . **BUZĂU:** 0238.71.73.57 . **DEVA:** 0254.23.47.99 . **PITEŞTI:** 0248.21.98.92 . **TG. JIU:** 0253.22.70.01 . **RM. VÂLCEA:** 0250.74.34.13 . **HUNEDOARA:** 0254.71.77.43 . **BOTOŞANI:** 0231.53.61.64

www.rdslink.ro

# MotoGP 2: Ultimate Racing Technology

## Orice clasificare este de prisos

Şoc. Acesta este primul cuvânt care-mi vine în minte. Motivele sunt multiple, de aceea mi-a venit senzaţionala idee să scriu un articol. Da... motivele în sens general sunt acele lucruri pe care le spui părinţilor, prietenei, soţiei când ai făcut o mare tâmpenie pentru care nu există explicaţie. Ceea ce puţini înţeleg este că motivul este una, iar explicaţia este cu totul altceva. De aceea scopul acestor aproape două pagini de articol va fi de a explica motivele. Ce motive? Nu are nici un fel de importanţă. Până la urmă, doar explicaţia contează.

### Motor = Motocicletă

Înainte de a începe, io zic să vorbim despre jargon. Un motociclist, când spune motocicletă, se gândeşte automat la MOBRA... reminescenţe mioritice. De aceea, orice motocicletă cu o capacitate mai mare de 50 cm³ va fi numită Motor. De fapt, dacă ne gândim bine, când stai pe un bolid a cărui capacitate cilindrică este mai mare de 500 cm³, ai de fapt un maaare motor cu două roţi, câteva pedale şi-un ghidon. Revenind, în cazul de faţă avem de-a face cu cea de-a doua parte a nu de mult lansatului MotoGP. Povestea... nu contează prea mult când e vorba de pasiune. Condiţiile în care a fost lansat... nu contează nici acestea atunci când un joc este aproape lipsit de reclamă. Restul în schimb este de o importanţă capitală. Explicaţia motivului anterior este simplă. MotoGP 2 este cel mai complet şi mai lipsit de bug-uri joc din istoria tuturor jocurilor pe calculator. Nu o spun pentru că aş cred eu, ci o spun pentru că aşa e. Dacă pentru 2 minute îl veţi deschide, dacă placa video de care dispuneţi are suport pentru DirectX 8.1 măcar, preferabil 9.0, şi dacă aveţi un procesor peste 800 MHz, vă veţi trezi în faţa celei mai estetice, performante, uimitoare grafici din câte s-au văzut. Engine-ul jocului este fără îndoială unul din cele mai bune din câte există, ţinând cont de multitudinea de efecte. Avem Vertex Shader, Pixel Shader, Anisotropic Filtering, umbre real-time, efecte de particule cum nu s-au mai văzut, reflecţii aproape de perfecţiune. Pe de altă parte, jocul rulează acceptabil pe un sistem cu


Hârjoneală

procesor la 500 MHz și o placă video la nivelul unui GeForce 2. Practic nu am ce să-i reproșez aici, poate numai faptul că s-a exagerat un pic cu estetica, mai exact fiind vorba de modul în care lucește pista de rulare pe timp de ploaie.



Înainte...

... și după

### Scheme-n fizic

Așadar, una dintre explicații este clară. Acum, vine partea mai interesantă un pic. O fi având părți proaste? Imposibil să fie perfect. Așa este. Totuși nu este perfect, fapt cauzat în primul rând de cei care l-au făcut. Eh... oameni sunt și ei. Aceste imperfecțiuni nu sunt date de fizică, ci de fapul că are un mic bug de multiplayer care nu este extraordinar de deranjant, dar există, și de criminalitatea ridicată a AI-ului. Înainte însă de a intra în detalii, trebuie să vă vorbesc de modul în care este structurat acest joc. Posibilitățile de joc sunt multiple și cuprind, pentru single player, Quick Race, Career Mode, Stunt Mode și Time Trials. Dintre ele, fără îndoială cel mai interesant este Career Mode. Aici veți primi un motor pe numele vostru cu care va trebui să avansați pentru a deveni un adevărat motorist de cursă lungă. Vă recomand să faceți Training-ul, pentru că veți câștiga punctele necesare creșterii performanțelor mașinăriei. Practic, pentru fiecare mod terminat cum trebuie, veți primi câte un punct. Acesta se poate adăuga uneia dintre cele patru caracteristici de bază ale motorului: Cornering, Braking, Top Speed și Acceleration. Când veți intra în campionat, nu uitați că aceste setări ale motorului pot fi modificate în funcție de cursă. De asemenea, în campionat veți avea așa-numitele "Challenges", care, dacă le treceți, vă vor adăuga noi puncte. La capitolul dificultate și realism, jocul este clar împărțit în două – arcade și real. Diferențele sunt gigantice. Dacă veți juca pe nivel Champion și setați toate opțiunile de realism la maxim, iar înainte ați jucat pe Rookie sau Pro, o să aveți mari probleme în a ține motorul pe șosea. Circuitele sunt în număr de 16, producătorul deținând licențe pentru toate traseele și toți piloții. Cu alte cuvinte, un joc complet. Un aspect căruia producătorii i-au acordat o deosebită atenție este fizica ciocnirilor. Piloții zboară, se răsucesc, se învârtesc, fac piruete, se izbesc unul de altul cu o spectaculozitate greu de imaginat. Din păcate, motoarele nu se strică niciodată. Oricum, la frecvența căderilor, ar fi devenit imposibil de jucat cu un eventual "damage on".

### Multiplayer și AI

Spuneam că, per total, jocul are exact două probleme, una la nivel de multiplayer, iar cealaltă legată de AI-ul concurenților. Pe partea cea mai frumoasă a jocului, adică multiplayer-ul, se pare că respectivul cod nu a fost atât de bine optimizat ca și restul. Desigur, de blocat nu se blochează, dar transferul pozițiilor jucătorilor umani se face foarte prost. Acest lucru creează aparența de tremurat, la viteze foarte mari, a celui care concurează în LAN alături de tine. De aceea, de multe ori nu știi dacă respectivul o să te lovească sau nu și nu poți fi foarte convins nici în privința poziției unui concurent, care este, de fapt, în fața ta. La capitolul inteligență artificială, se pare că problema este un pic mai mare. Respectivii concurenți nu se poartă în nici un caz așa cum ar trebui. Mai exact, seamănă cu o turmă de vite, care mai de care mai proastă, încercând să se depășească-n ciurdă, însă cu grijă ca nu cumva să rămână singure. În aceeași ordine de idei, nici măcar nu încearcă să te ocolească atunci când te au în față. Exact ca vitele. Intră peste tine cu încrederea gabaritului, pentru că probabil ești invizibil. Fără aceste două probleme, jocul ar fi putut fi de nota 10... adică perfect... ceea ce este practic imposibil de obținut la noi în redacție. De aceea, primul cuvânt care-mi vine în minte este șoc. Sper că explicația motivelor a fost la înălțime.

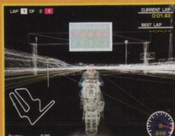
■ Locke

| | |
|---|---|
| Titlu | MotoGP 2: Ultimate Racing Tehnology |
| Gen | Simulator |
| Producător | Climax Studios |
| Distribuitor | THQ |
| Procesor | PIII 500 MHz |
| Memorie | 128 MB RAM |
| Accelerare 3D | minimum 32 MB |
| ON-LINE | www.thq.com |

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

| | |
|---|---|
| Grafică | 10/10 |
| Sunet | 10/10 |
| Gameplay | 9/10 |
| Multiplayer | 9/10 |
| Storyline | N/A |
| Impresie | 10/10 |

**9.6**



Unul dintre moduri: Wireframe



Alt mod: Toon

# BloodRayne

**Câteodată, așa din senin, mă pălește o poftă de sânge...**

Dacă ar fi să îl invit pe unul dintre voi la mine acasă nu ar avea prea multe de văzut. Un apartament normal, ca al fiecăruia, cu niște mobilă, câteva țoale, un calculator, televizor, ceva cărți și cam nimic altceva. Am sta liniștiți de vorbă despre una, despre alta, am asculta nițică muzică. La un moment dat poate ni s-ar face foame. Nici o problemă. Ne-am plimba amândoi până la frigider, iar eu, ca o gazdă perfectă ce sunt, te-aș lăsa să deschizi frigiderul și să alegi ce vrei de acolo. Parcă te și văd: cu zâmbetul rămas pe buze de la ultima glumă la care am râs bine de tot amândoi, cu gândul la bunătățile pe care probabil le ascund acolo, te îndrepți ușor spre frigider, apuci mânerul și tragi de el pentru a deschide ușa. În clipa următoare fața ta se schimbă, zâmbetul se șterge brusc, ochii își pierd buna dispoziție dinainte și, încet-încet, o grimasă de groază încremenește din colțul ochilor până la mușchii gâtului. Spasmele îți cuprind întreg corpul, mâna se desprinde de pe mânerul frigiderului, fața ta se întoarce spre mine și... îți dai seama că ai de ales: ori o iei la fugă, dărâmi totul în calea ta și ieși cu ușă cu tot în stradă, ori rămâi și mi te alături la festinul care ne așteaptă - zeci de sticle de sânge proaspăt, un pic rece, dar tocmai bun pentru căldurile de afară, ne așteaptă să le golim. Mai mari, mai mici, după constituția donatorului, acestea stau aliniate frumos, după vechime, pe rafturile frigiderului. În congelator le țin pe acelea de soi nobil, dar, dacă ești băiat bun, desfac o raritate din ele și pentru tine.

Nu știu ce va fi prin mintea voastră în momentul în care veți gusta prima oară din lichiorul delicios, pigmentat cu puțin piper și alte câteva mirodenii doar de mine știute, dar dacă ați fi trecut prin ce-am trecut eu, atunci ați ști să apreciați ceea ce vă ofer. Probabil că acum vă așteptați la o poveste siropoasă despre copilăria mea chinuită, despre greutățile sărăciei și despre pâinea pe care nu o găsești pe masă decât la 5 luni o dată. Ei bine, nu. Nu există o astfel de poveste. Am ajuns așa din alte motive. Am jucat Bloodrayne.

### Rayne – fata tatii

Rayne nu este alta decât domnișoara a cărei poză o vedeți pe aici pe undeva. O fată bine făcută și bine dotată atât din punct de vedere fiziologic, cât și al tehnicii și al echipamentului de luptă. De altfel, dacă te uiți un pic mai atent la ea, îți dai seama că parcă i s-ar potrivi mai bine un rol de manechin pe la cine știe ce casă de modă și nu unul de vampir care taie tot ce mișcă în jurul său. Însă vă avertizez de acum: nu vă lăsați înșelați de constituția fizică ce pare cam slăbuță a frumoasei noastre eroine, deoarece în trupușorul ei se ascund puteri nebănuite.

Dacă ați citi preview-ul acestui joc, pe care revista noastră l-a găzduit acum câteva luni, atunci vă veți aminti cu siguranță că Rayne este o specie mai aparte, o combinație fatală dintre un vampir (tatăl ei, care nu prea știa că nu-i bine să combini speciile) și om (mama - cu siguranță că deținea câteva calități speciale de a reușit să atragă un vampir nu numai pentru sângele ei și l-a mai și convins să facă un copil). Fascinația mea pentru Rayne nu se trage numai din frumusețea ei "spirituală", ci și din puterile pe care combinația de mai sus i le-a oferit. Fiind jumătate om, jumătate vampir, Rayne nu se sperie de biserici, cruci, mătănii, ca orice vampir necioplit netrecut prin școala vieții. Lumina o

deranjează un pic, nu mult, tocmai de aceea nu vom putea fi alături de ea decât pe înserate sau în locurile mai întunecate. Apa constituie o problemă. Nu este însă una foarte serioasă. Viața se scurge din ea în clipa în care apa i se prelinge pe trupușorul ei de zeiță, dar o butelcă de sânge o face să-și recapete forțele cât ai clipi.

Chestiunea cu apa a fost pentru mine o piatră de temelie. Adică, dacă fătuca aceasta nu este prea mult iubită de apă înseamnă că este certată rău și cu aerul din jurul ei. Până la urmă, însă, m-am lămurit cum stă treaba. E logic: dacă nu te poți spăla cu apă, atunci nu ai decât să te speli cu sânge. De aici vine și roșul acela superb din părul ei. La fel de logic este că la dușul meu de acasă nu mai curge apă, ci sânge. Pe o parte cald și pe alta rece. O plăcere, nu alta. Cât despre părul meu, stați liniștiți: m-am vopsit. Sunt roșu în cap.

### Aprovizionarea

Pentru ca o astfel de ființă să poată să-și ducă existența în lumea noastră este nevoie de o cantitate imensă de sânge. Cum Rayne este o fătucă bună și la suflet, să nu vă gândiți care cumva că ucide în stânga și dreapta pentru a se aproviziona cu cele necesare traiului. Nu, nici vorbă. Rayne ucide în stânga și dreapta pentru binele omenirii. Acțiunea jocului are loc pe undeva printre războaiele mondiale, iar nemții sunt puși și mai tare pe rele. Se pare că, de nu vor fi opriți, vor putea aduce la viață nu-știu-ce mare și malefic monstru antic, cu puteri supranaturale. Acesta trebuie reconstruit din bucățile separate ale corpului său, iar nemții se află într-o continuă căutare a unui ochi, a unei inimi, a unei bucăți de tibie etc. Aici intervine Brimstone Society a cărei membru este bunătatea noastră. Ea este trimisă în misiune pentru a-i împiedica pe naziști să pună mână pe bucățile din ăla.

În misiunile ei, frumusețea noastră va ucide, măcelări, împărți în mii de bucăți o mulțime de naziști, opozanți, creaturi ciudate rezultate din urma experimentelor naziste. În concluzie, sângele nu va fi o problemă, deoarece vom avea din belșug, în oricare colțișor al jocului, ființe pe care le vom putea seca de prețiosul lichid pe care-l conțin.

### Mișcările, oh, mișcările

Jocul este distractiv și acaparează datorită aptitudinilor eroinei. Aceasta poate executa o mulțime de mișcări, unele mai spectaculoase ca altele. Ea este dotată cu un fel de săbii prinse de încheieturile mâinilor, săbii care atunci când nu sunt folosite glisează pe lângă brațe. Acestea sunt unele dintre cele mai puternice și spectaculoase arme din joc, putând secera și rupe o persoană în


O lovitură cu efect


În bloodrage totul e mai simplu


Hmmm, crez că mă vrea!


Îmbrățisarea morții


I'm blue!

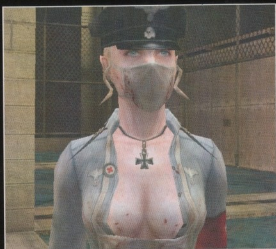
două dintr-o simplă mișcare de apropiere a brațelor. De asemenea, are lame ascuțite la cizme, pe care le folosește în combinație cu puternicele lovituri de picioare. Pe lângă cunoștințele avansate de luptă corp la corp, Rayne poate folosi orice armă din joc și, mai mult chiar, poate ține câte una în fiecare mână, mai ceva ca Arnold.

Pe măsură ce avansăm în joc, Rayne învață să bată și mai bine. Ea crește în nivel. Să nu credeți că este ceva supercomplicat, cu puncte de experiență și cu o complexitate de genul RPG-urilor. Pur și simplu eroina noastră învață să facă mișcări mai complicate și mai devastatoare.

Rayne are câteva aptitudini ce ne vor ușura viața, dar care, în același timp, vor aduce spectaculozitate din plin în joc. Astfel, pe lângă modul normal, Rayne poate "funcționa" în modul slow-motion. Dacă prima dată am văzut în Max Payne această aptitudine, în ziua de astăzi ea nu mai reprezintă o noutate. Cu toate acestea, datorită originii ei semi-vampirice, Rayne poate vedea în slow-motion în permanență, fără să existe un interval de timp după care nu mai avem această posibilitate (vezi Enter The Matrix). Este o adevărată plăcere să vezi pașii mari făcuți de vampiriță, aplecarea un pic înainte, scoaterea săbiilor și retezarea în două a trupurilor inamicilor, apoi traiectoria pe care bucățile din trup o străbat prin aer. Modul acesta este foarte bun și pentru evitarea gloanțelor inamicilor sau pentru surprinderea lor prin viteza cu care ne mișcăm. O altă aptitudine prețioasă este bloodrage-ul. După ce am omorât prin lupta corp la corp ceva dușmani, Rayne înnebunește de la mirosul de sânge și, pentru o perioadă de timp, poate executa câteva combinații superbe și cu o eficacitate ridicată. Pur și simplu mișcările ei devin atât de rapide încât ceilalți nu mai pot nici să miște un mușchi al feței până


**Prânzul**


**Eu nu mă mai joc cu tine!!!**





**Eu merg pe Măcelărița**

ajung carne de mici. După ce punem mâna pe ochiul antichității malefice pe care naziști vor să o readucă la viață, Rayne va avea o altă aptitudine. Este vorba despre un fel de zoom, o lunetă pe care o poate accesa pentru a trage cu o precizie mai mare. Din păcate, aceasta mi s-a părut a fi opțiunea cea mai prost implementată, datorită sensibilității mici a mouse-ului în acest mod. Nu pot să neg însă utilitatea lui, mai ales în lupta cu monstrul final. Pentru a nu ne pierde pe hartă și pentru a ușura gameplay-ul, al patrulea mod de vedere îmbracă totul într-o lumină albastră prin care se zăresc, cu o intensitate luminoasă mai mare, locurile în care se află obiectivele misiunilor.

### Frumusețile

Dacă am apreciat ceva foarte mult în acest joc, a fost animația personajelor. Mișcările sunt excelent realizate, personajele părând că respiră de pe ecran. Mai mult, producătorii au reușit să realizeze cei mai frumoși sâni din câți am văzut eu în jocuri până acum. Nu vorbesc numai de formă, transparență, poziționare, dotare etc., ci mai ales de zbaterile lor întrerupte, de ridicările și de coborârile pe care le fac la fiecare pas. Câștigătoarea este fără îndoială, deși poate unii dintre voi vor avea alte opțiuni, Măcelărița. Da, ați auzit bine. Unul dintre accentele care s-au pus în joc au fost monștrii, atât cei de rând, care oricum nu sunt de aruncat, cât și cei mari, boss-ii. Aceștia dovedesc o inventivitate mare a producătorilor, puține jocuri având o diversitate atât de mare a boss-ilor. Ei bine, dintre ei, Butcheress, o nemțoaică cu un imens satâr în mână, are niște sâni ce par să rupă aerul, stropiți de sângele victimelor sale numeroase și al unor năzdrăvani ca... Gata! Ajunge.

O bună politică de marketing a producătorilor reiese și din mișcările și sunetele pe care le face Rayne în clipa în care sare pe dușmani pentru a le suge sângele. De altfel, sunetul jocului este excelent, are o poziționare 3D care vă va ușura cu mult descoperirea celor care-și permit să tragă în voi și creează o atmosferă perfectă pentru situația în care vă veți afla. Replicile pe care Rayne le dă inamicilor sunt destul de haioase și nici nu sunt prea dese pentru a deveni repetitive.

### Probleme?

Jocul nu pune probleme serioase, acțiunea fiind destul de liniară. Gameplay-ul este mult ușurat de puținele taste pe care le avem de folosit. De altfel, în anumite situații este chiar prea simplu. Combo-urile se fac cu de la sine putere, jucătorul neavând altceva de făcut decât să dea în neștire click-uri pe mouse. Probabil tocmai de aici provine până la urmă o oarecare plictiseală. În cele din urmă jocul se reduce la o listă mare de tot de ofițeri naziști care trebuie eliminați, iar după ce termini prima listă, vei descoperi că mai este încă una. Repetivitatea, combinată și cu numărul oarecum redus de lovituri pe care îl aplici sutelor și miilor de dușmani, devine enervantă. Creatorii au încercat să o spargă prin tipuri diferite de inamici și prin monștrii din finalul misiunilor, mult mai puternici și cu ceva schepsis, dar jocul este destul de lung pentru a deveni repetitiv în cele din urmă.

Bug-uri grafice nu sunt prezente într-o cantitate notabilă. Numai în slow-motion există o oarecare non-concordanță între loviturile vampiriței și corpurile victimelor. În schimb, engine-ul își face foarte bine treaba, jocul mișcându-se fluent și prezentându-se foarte bine din punct de vedere grafic.

Așadar, este un joc plăcut, cu mult sânge și multă luptă, pe gustul tuturor. Lipsește un multiplayer care, zic eu, se impunea, mai ales dacă îți dădea posibilitatea să alegi Măcelărița. Dar să nu disperăm, după finalul jocului ne dăm seama că va urma, cu siguranță, o continuare. Poate aceasta va veni și cu multiplayer-ul dorit de mine.

**Sebah**

| | |
|---|---|
| **Titlu** | Bloodrayne |
| **Gen** | Action |
| **Producător** | Terminal Reality |
| **Distribuitor** | Majesco Inc. |
| **Ofertant** | Best Distribution<br>Tel. 021-345.55.05 |
| **Procesor** | PIII 733 MHz |
| **Memorie** | 128 MB RAM |
| **Accelerare 3D** | 64 MB |
| **ON-LINE** | www.bloodrayne.com |



| | |
|---|---|
| **Grafică** | 9/10 |
| **Sunet** | 9/10 |
| **Gameplay** | 8/10 |
| **Multiplayer** | N/A |
| **Storyline** | 7/10 |
| **Impresie** | 8/10 |

**8.2**

# Downtown Run

## Ți-ai luat barcă și te dai cu ea pe uscat

Multe mașini sunt cele care vin în turmă. Mai multe mașini sunt cele pe care le are lumea și tu nu. Mașini puține sunt cele pe care le vrei, dar nu se apropie nicicum de tine. Orice ai face. Orice ai face, ele stau departe de tine și se apropie doar pentru a zgâria vopseaua de pe caroseria bicicletei tale. De multă vreme mă agit să arunc un cauciuc peste gardul de vizavi. Acolo nu stă nimeni. Vecinii spun că acolo obișnuia să stea un homeless care făcea floricele bune. Mie nu-mi plac. Îmi rămâneau între dinți și mă făceau să mă scobesc în timp ce conduc. Și nu am voie să fac așa ceva. Nici să vorbesc la mobil, nici să fumez cu mâna afară pe geam și nici măcar să gesticulez când vorbesc cu pasagerul. Nu mai pot face nimic.

### Acum am prestigiu

Dar acum totul s-a rezolvat. Am prestigiu peste 12.500 de puncte. Pot să îmi schimb mașina cu una mai tare. Pot să culeg niște cutii de pe drum, care îmi dau chestii pe care le pot folosi împotriva altor șoferi neatenți, cărora cu ocazia asta o să li se strice mașina, o să piardă cursa și mie o să îmi crească prestigiul și mai mult, ca să îmi pot alege altă mașină și mai faină decât aia pe care o am acum și de care o să scap când îmi crește prestigiul. Până acum am avut o mașină galbenă care nu prindea mai mult decât mașinile celelalte, dar arăta bine când te uitai din spate. Avea un spate ațâțător. Elegant, plin de curbe maiestuoase, cu o linie fină care mai mult te lasă să ghicești ce are sub capotă decât îți arată. Asta mi-a plăcut întotdeauna la mașinile de felul acesta. Modul în care se prezintă. Se arată tuturor la fel tocmai pentru a nu rămâne nici un fel de îndoială asupra condiției lor. Chiar cei care sunt "vinovați" de apariția lor pe lume le arată oricui în deplinătatea formelor lor virginale. Câteodată, chiar lipsiți de pudoare, prezintă mașinile ca pe niște adevărate bucăți de carne, la tot felul de show-uri televizate, cu tot felul de lumini puse în așa fel încât și cea mai ascunsă și intimă parte a lor să fie dezgolită și oferită publicului. Cine dorește să le încerce o poate face cu ocazia a tot felul de teste, care mai de care mai gratuite și mai tentante. Și când te gândești că toate acestea se fac doar pentru a stinge lumina roșie de deasupra stabilimentului imediat vecin și mai mult decât concurent...

Dar mie iar mi-a crescut prestigiul. Acum majoritatea stabilimentelor și mașinilor sunt ale mele. Garajele mele din toată lumea sunt pline cu majoritatea modelelor Saab. Suedezele acestea mă cam lasă pe mine cu gura căscată și chiar mai mult de atât. Și e plin de Saab-uri prin jocul ăsta.

După ce mai fac un pic de prestigiu, îmi cam dau seama că din punct de vedere auditiv, mașinile astea stau cam rău. Mă speriu rău, le caut sub capotă, le mai dau un sirop, dar nimic. Perplex, constat că trebuia să umblu un pic pe afară și să dau drumul suportului de EAX de pe placa de sunet. Mare minune mare, un joc de genul acesta care are EAX și mai trebuie și activat. Groaznic. Un motor îmi zbârnie prin spate, altul pe sub capotă, încă unul pe lângă mine. Cred că sunt înconjurat de EAX.

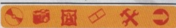
Am fost lovit de faptul că multiplayer-ul este doar un splitscreen nenorocit, cu toate că detaliile grafice sunt excelente, iar feeling-ul e în tavan. Multiplayer YOU SUCK! A trebuit să trag pe dreapta și să mă las de șofat pentru tot timpul cât acest joc va fi instalat la mine pe calculator.

### Nu mai am nici un fel de prestigiu

Prestigiul s-a dus pe apa sâmbetei și nu mai sunt în stare de nimic. Toate mașinile ruginesc de oboseală la mine în garaj. Gata, l-am lăsat baltă. Jocul o să zacă ani de zile la Mike în noptieră până când cineva o să îl arunce la pubelă. Gata. Finito!

■ Koniec

| | |
|---|---|
| Titlu | Downtown Run |
| Gen | Arcade/Sim auto |
| Producător | Ubi Soft |
| Distribuitor | Ubi Soft |
| Ofertant | Ubi Soft<br>Tel. 021-231.67.69 |
| Procesor | PIII 500 MHz |
| Memorie | 128 MB RAM |
| Accelerare 3D | 32 MB |
| ON-LINE | N/A |




| | |
|---|---|
| Grafică | 8/10 |
| Sunet | 8/10 |
| Gameplay | 8/10 |
| Multiplayer | 1/10 |
| Storyline | N/A |
| Impresie | 8/10 |

**6.6**


Și l-am dat cu cracii-n sus


Mi-au luat foc cauciucele

# Next Generation Tenis 2003

## Marat Safin o bate pe Chanda Rubin

Nu știu dacă mai țineți minte anul trecut, dar am mai scris eu un articol despre un joc de tenis. Se chema tot NGT, dar 2002, și era făcut tot de Wanadoo. Atât de mult NU mi-a plăcut jocul ăla, încât nici nu v-ar veni să credeți. Pe lângă faptul că cele două taste cu care se controla traiectoria mingii erau Esc și Enter, taste care nici nu puteau fi schimbate, avea și un bug nenorocit. AI-ul. Dacă dădeai pe partea stângă a terenului, pierdea constant, iar dacă servea nu mai mișca la retur. Acum a apărut NGT 2003. Tot de la Wanadoo. Mă așteptam la aceeași chestie, pentru că cei de la Wanadoo nu prea știu ei ce fac. Dar am avut o surpriză. Jocul este simpatic.

### Numa' singleplayer?

Păi și se făcea că era într-o zi de marți când a venit jocul. Zi călduroasă de vară când numai de alergare pe teren nu îți ardea. Pentru că eu fui cel care scrise despre NGT-ul precedent, se făcu că tot eu trebuie să îl scriu și pe ăsta. După anafurele de rigoare pentru că treb'e să mai pierd timpul cu un joc de cacao, îmi fac curaj și mă pun pe el. Surprins că de data asta am mai multe taste de control și care pot fi și schimbate, prind și mai mult curaj și sar direct în brânză. La prima vedere, sunt un pic dezamăgit. Puțini jucători, și foarte puțini de calibru mare. Cu excepția lui Marat Safin și a lui Justine Henin, nimeni care să îmi stârnească interesul. Dar pornesc un campionat și văd că îmi pot personaliza jucătorul. Ca într-un adevărat RPG, am puncte pe care le pot împărți pe unde vreau eu: la rever, la serviciu, la voleu, la lob și la mai multe astfel de lovituri. Îmi aleg o față de killer și ies pe teren. Nivelul de dificultate era pe ăl mai mic și bag de seamă același AI stupid ca și în precedentul NGT. Înghit în sec și schimb pe ăl mai tare. Și aici s-a schimbat calimera.

A început nea' Caisă să mă alerge pe câmpii ca pe ultimul sclav. Nu prea am avut nici o șansă. M-am pus pe treabă și am reușit totuși să îi câștig un set. După ce am pierdut vreo zece înainte. Dom'le, calculatorul tot calculator rămâne, și dacă treb'e să te bată, păi te bate fără drept de apel.

După ce am schimbat pe un nivel de dificultate intermediar, unde puteam și eu să câștig și să pierd în limite rezonabile, văd că mi se acordă după fiecare meci puncte de experiență. Aceste puncte acționează de fapt ca bani. După ce vei termina unul dintre campionatele puse la dispoziție de realizatorii jocului, vei putea cumpăra noi terenuri de joc (unlock), noi echipamente sportive și noi culori pentru mingea de tenis. Nu știu cu ce mă încălzește pe mine faptul că joc cu o minge roșie sau galbenă. Ce este și mai aiurea este faptul că mingile de diferite culori costă mai mult ca un teren nou. Partea de multiplayer în rețea este inexistentă, fiind posibil să joci doar pe același calculator. Vă dați seama de încrengătură de degete este acolo. Oricum, este destul de interesant să joci și în multiplayer, dar este o mare bilă neagră faptul că nu poți să te joci în LAN.

■ Koniec

Prima încântătoare prezență feminină

**Marat Safin**

| | |
|---|---|
| **Nume:** | Marat Mikhailovich Safin |
| **Data nașterii:** | 27 ianuarie 1980 |
| **Locul nașterii:** | Moscova, Rusia |
| **Locul de reședință:** | Monaco |
| **Înălțime:** | 1,93 metri |
| **Greutate:** | 88 de kilograme |
| **Cel mai mare rang ATP atins:** | 1 |
| **Rang ATP actual:** | 31 |



Beneficiarul încântătoarelor prezențe feminine




Se uită la minge ca fata mare la poarta nouă

| | |
|---|---|
| **Titlu** | NGT 2003 |
| **Gen** | Simulator sportiv |
| **Producător** | Carapace |
| **Distribuitor** | Wanadoo |
| **Procesor** | PIII 500 MHz |
| **Memorie** | 128 MB RAM |
| **Accelerare 3D** | minimum 32 MB |
| **ON-LINE** | www.wanadoo.com |




| | |
|---|---|
| **Grafică** | 7/10 |
| **Sunet** | 5/10 |
| **Gameplay** | 8/10 |
| **Multiplayer** | 3/10 |
| **Storyline** | N/A |
| **Impresie** | 7/10 |

**6**

Cea de-a doua încântătoare prezență feminină

# Ghost Master

## Manager de fantome, sau ce face Casper când nu filmează

La câteva mii de ani după ce Dumnezeu a făcut lumea, au început să cam moară colocatarii lui Adam și Eva. După ce au rezolvat cumva problema înhumării, cei doi s-au pus pe o viață dezaxată și vicioasă. S-au apucat de fumat și de băut lichide cu aromă de prună și s-au dedat la tot felul de orgii gastronomice. Unuia dintre primii vecini pe care cei doi i-au avut când s-au mutat din paradis a început să i se cam pună pata pe nehaliții foști beneficiari ai Edenului și a făcut el ce-a făcut de a ieșit din mormânt să îi pună la punct. După ce a luat cele mai bune haine pe care le mai avea (nu conta că nu mai erau la modă de vreo șase sute de ani și că moliile le mâncaseră cusăturile), s-a îndreptat cu chiu cu vai spre reședința de vară a cuplului originar. Pe drumul spre cei doi a avut parte de o grămadă de aventuri care mai de care mai haioase. Lumea organiza olimpiade speciale doar pentru el. Torțe și furci îi erau închinate când se apropia de un sătuc mai acătări și foarte multor legende a dat el naștere pe drum. Nu prea știa el ce e aia "moroi" sau "strigoi" sau "bampir" sau "nenorocitul ăla de ne fură copii și ne halește nevestele", dar măcar nu îl uitase lumea. Odată ajuns el la casa celor doi aurolaci, supărat nevoie mare și montat cu o vodca de la crâșma din sat, bate cu un deget în geam și se pornește pe urlat înainte să îi răspundă cineva. Nu mică i-a fost mirarea când auzi două bufnituri în spatele ușii. Erau cei doi. Adam și Eva. Plecaseră să își întâlnească creatorul.

Vecinul, nihilist și nesatisfăcut, a pus în anii ce-au urmat bazele unei firme non-profit, care se ocupa cu rezolvarea problemelor casnice și a celor referitoare la decibelii manelelor din vecini. Așa a luat naștere meseria de Ghost Master.

### Meseria de Ghost Master

De când lumea s-a făcut a existat moarte. Deci au existat oameni care mor. Deci au existat suflete fără stăpân. Deci trebuia să existe cineva care să le culeagă și să le pună la muncă, pentru că se știe că munca îl face pe om. Deci dacă un suflet muncește se face om. Așa începe și jocul nostru. După un intro foarte haios, în care niște fantome sunt puse la treabă, te simți atras de munca pe care va trebui să o faci. Iei un număr predeterminat de fantome, le arunci într-o casă unde niște muritori sunt ba criminali în serie, ba niște necredincioși care trebuie aduși pe calea cea bună, ba niște studenți care fac spiritism și nu trebuie dezamăgiți. Mătăluță ai slujba cu cea mai mare răspundere în lumea asta, cu tangențe în lumea cealaltă. Trebuie să te folosești în asemenea fel de respectivele fantome, încât scopul misiunii să fie atins în cât mai puțin timp cu putință.

Ceea ce este foarte interesant în Ghost Master este umorul prezent la fiecare pas. Toată lumea își imaginează fantomele ca fiind niște spirite puse numai pe șotii, rele în draci și al căror scop declarat este să te ducă în pragul nebuniei și, dacă se poate, chiar dincolo de el. Ei bine, aici lucrurile stau cu totul și cu totul altfel. În Ghost Master sunt fantome care nu gândesc și care trebuie să fie controlate în fiecare moment – de exemplu păianjeni lipsiți de substanță, spirite ale aparatelor electrocasnice și bolovani care pot cauza cutremure sau alte asemenea fenomene telurice, și sunt sufletele oamenilor bătuți de soartă și năpăstuiți de semenii lor. Acești oameni, de fapt sufletele acestor oameni, sunt cele care vor da farmec jocului. În fiecare locație vei găsi câte trei spirite care sunt blocate acolo din cauza faptelor nesăbuite ale prietenilor, rudelor sau ale unor personaje frustrate în viața de zi cu zi.

Cel mai bun exemplu pe care îl pot da pentru acest comic de situație este chiar una din primele misiuni. Să nu credeți că doar una dintre misiuni este așa. Majoritatea sunt, dar cu timpul începusem să mă obișnuiesc cu ele și nu mi se mai păreau chiar atât de speciale. După cum spuneam, în una din primele misiuni a trebuit să salvez sufletele unor nenorociți, blocați în casa unei bătrânici simpatice. Bătrânica avea o singură problemă: îi plăcea foarte


Maestrul păpușar


Cum vede maestrul păpușar

mult să aibă companie, dar se supăra de fiecare dată când musafirii plecau. Așa că s-a gândit la o strategie. Dacă respectivii ar muri, nu ar mai părăsi-o nimeni. Cu acest gând în cap, fiecărei persoane care intra la ea în casă îi prepara un ceai cu înalt conținut de stricnină, după care ascundea cadavrele. Eu a trebuit să găsesc fiecare dintre cele trei victime, să găsesc o modalitate de a-i face să se arate celor din casă, care trebuiau să cheme poliția, care poliție trebuia, din nou, să găsească cadavrele, evident cu ajutorul meu, după care trebuiau să o aresteze pe bătrânică. Pe lângă comicul situației, dialogurile purtate cu sufletele celor dispăruți sunt pline de umor. Trebuie să îi auziți ca să vă dați seama.



Fain tricou

### Vizualizarea elementelor ectoplasmice

Spre uimirea și satisfacția mea, engine-ul de care beneficiază acest joc este unul foarte performant și foarte bine pus la punct. Pe lângă faptul că pune la dispoziție un mediu perfect 3D, cu un zoom extraordinar și o libertate a camerei dusă până la extrem, mai există diferite moduri de a vedea ce se întâmplă prin jur. Poți urmări o singură persoană prin toată casa sau poți vedea prin ochii ei ceea ce se întâmplă în jur. Este o senzație incredibilă să vezi cum se mișcă totul în jur, cum mai apare câte o fantomă din neant și, mai ales, să auzi respirația sacadată a victimei și cum, din când în când, mai scoate câte un strigăt sugrumat. Toate aceste lucruri se observă doar când vezi prin ochii victimei. Foarte bine făcute toate aceste lucruri! Mai poți vedea și prin ochii fantomelor tale. Aici mai apare ceva. Un păianjen vede altfel decât un zombie, și mult mai altfel decât vedem noi. Experiența este deosebită.

Sunetul este, de asemenea, magnific. Toate cele 140 de puteri diferite pe care le vor putea învăța cele 47 de fantome ale tale vor suna diferit și foarte înfricoșător. Fiecare dintre cele 47 de fantome vor avea voci diferite, cele care vorbesc, și gâlgâieli diferite, cele care gâlgâie. Vocile sunt fenomenale. Să nu vă așteptați la râsetele de prost gust sau urletele alea penibile din filmele de groază de duzină. Nici pe departe. Gândiți-vă la cele mai bune filme cu personaje mitice și la vocile actorilor celebri și doar așa vă veți putea face o idee despre cum vorbesc fantomele din Ghost Master.

Și încă ceva: nu am găsit nici un bug.

### Ghost Busters au luat-o cu 10-0

De data aceasta sunt fantomele cele care câștigă bătălia, fiind unul din cele mai inteligente jocuri pe care am pus mâna în ultimul timp. În scurtul timp pe care i l-am alocat, m-a făcut să mă simt bine și m-am distrat de minune, cu toate că uneori este foarte frustrant. În mod cert este unul dintre jocurile care merită jucate și avute. Promit că atunci când voi avea timp îl voi juca și voi încerca să mă folosesc de toate fantomele puse la dispoziție, nu doar de cele care fac să curgă sânge din pereți. Am zis!!

■ **Koniec**

| | |
|---|---|
| **Titlu** | Ghost Master |
| **Gen** | RPG |
| **Producător** | Empire Interactive |
| **Distribuitor** | Empire Interactive |
| **Procesor** | PII 450 MHz |
| **Memorie** | 128 MB RAM |
| **Accelerare 3D** | minimum 32 MB |
| **ON-LINE** | www.ghostmaster.com |

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

| | |
|---|---|
| **Grafică** | 9/10 |
| **Sunet** | 9/10 |
| **Gameplay** | 8/10 |
| **Multiplayer** | N/A |
| **Storyline** | 8/10 |
| **Impresie** | 9/10 |

**8.6**


Hai la masă!


Un spirit captiv într-o budă în aer liber



Intrarea la mine în casă

# Rise of Nations

## Un pas mic pentru gameri, un pas uriaș pentru strategii





Prima dată când am rulat Rise of Nations am văzut un logo mare pe ecran, un logo parcă făcut pentru realizări deosebite. Era logo-ul producătorilor jocului – Big Huge Games, un nume predestinat parcă pentru a crea jocuri mari, atât la propriu, cât și la figurat. Lângă el era cel de la Microsoft, un brand care, oricât de blamat ar fi, stă de cele mai multe ori sub emblema calității. În clipa în care am făcut câteva investigații să văd cine se ascunde în spatele jocului am mai găsit un nume mare: Brian Reynolds, cel în al cărui portofoliu sunt trecute jocuri precum Civilization 2 și Alpha Centauri. Atunci mi-am zis că nu mă aflu în fața unui joc oarecare, că s-ar putea ca Rise of Nations să fie o surpriză plăcută, că... Ei bine, să intrăm un pic în măruntaiele jocului și să vedem cât de uriaș este.

### RTS și TBS

Tutorialul. Drăguț, complet, accesibil. Nimic de comentat până în momentul în care, cu stupoare, descopăr că pornesc de la epoca de piatră și ajung în mai puțin de 1 oră să am avioane cu reacție, să cercetez bomba atomică și să-mi tranform călăreții în supertancuri gata să calce totul sub șenile. În clipa aceea m-am luat cu mâinile de cap și mi-am zis că nu vreau așa ceva. Nu vreau să văd cum trag arcașii cu "puternicele" lor arcuri în avioanele de vânătoare ce le amenință spațiul aerian. Nu vreau să văd elicoptere ce survolează câmpiile arate cu plugul de piatră. Din fericire pentru mine, și pentru voi în același timp, sunt redactor Level, profesia mea este să studiez jocul, chiar dacă îmi produce o repulsie nemărginită și chiar dacă l-aș arunca cât colo de lângă calculatorul meu de acasă. Așa că am mers mai departe și a început să-mi placă din ce în ce mai mult ceea ce am descoperit.

Jocul este făcut din 2 părți, care se completează reciproc și se îmbină armonios. Am auzit tot felul de referiri la alte jocuri, la influențele din Rise of Nations (de la Civilization până la Empire Earth). După mine, Rise of Nations se compune din două structuri. Prima ar fi strategia în timp real pur, cu tot ce ține de acest lucru: colectarea de resurse, managementul acestora, ridicarea clădirilor și chiar a orașelor, construirea unităților militare și luptele efective, tacticizate ca în orice RTS ce se respectă. Aceasta aduce foarte mult cu un Age of Empires de bun gust. A doua componentă este cea turn-based, din campaniile solo de cucerire a întregului Pământ, cu mutări de armate, încheieri de alianțe și amiciții, interese în anumite ținuturi pentru resursele acestora, card-uri speciale care-ți oferă anumite avantaje asupra inamicului etc. Partea aceasta seamănă foarte mult cu Risk, un board game, dar și video game care a fost prezentat în paginile revistei.

### Victoriile

După ce am ales o națiune din cele 18 oferite cu care vrem să cucerim lumea, vom intra într-o istorie ireversibilă în care ne vom extinde încet, încet, din micul ținut pe care-l deținem, cucerind teritoriile învecinate, mai întâi pe întregul continent și apoi pe tot globul. Jocul nu este unul static și, la fiecare tură pe care o completăm, structura geopolitică a lumii se schimbă, AI-ul controlând celelalte națiuni care cu-




După cum vedeți, America e a mea



O mică armată pusă pe fapte mari



Mai ceva ca la Plevna

ceresc, capitulează, încheie alianțe, avansează în tehnologie trecând, o dată cu noi, din "paleoliticul" în care se aflau spre epoca modernă. După ce ne-am hotărât asupra ținutului asupra căruia dorim să avem drepturi depline, nerecunoscute de cotropitorii nesimțiți ce-și fac veacul pe acolo de câteva milenii, intrăm în cealaltă fază a jocului, în strategia în timp real. Aici începe distracția: o mulțime de resurse de adunat, o mulțime de clădiri, dar mai ales o mulțime de upgrade-uri disponibile. Jocul, având în vedere dimensiunea lui, este de un bun gust pe care la puține altele l-am întâlnit. Orașele au o importanță foarte mare, deoarece comerțul este una dintre principalele resurse de "wealth". Fermele nu pot fi mai mult de 5 pe oraș și mâncarea este de asemenea o resursă importantă. Mai sunt de adunat lemne, minereu, petrol (mai târziu, pentru autovehicule), "knowledge" în universități (câte una în fiecare oraș). "Knowledge" este una din cele mai importante resurse pentru upgrade-uri la cele 4 direcții fundamentale în dezvoltarea unei națiuni: tehnică militară (de fapt numărul de unități), nivel civic, comerț și știință. Numărul destul de mare de resurse și upgrade-urile disponibile vă pot sugera ideea că avem de-a face cu o adevărată harababură. Lucrurile sunt mai simple însă decât par: upgrade-urile principale se fac într-o singură clădire – biblioteca, cea în care putem avansa și la o eră mai puternică.

Cu mulțimea de informații pe care trebuie să le analizăm, jocul ar putea părea unul dificil. De fapt, după terminarea tutorialului și obișnuirea cu interfața (una dintre cele mai practice și mai prietenoase, cu toate datele necesare pentru o anumită acțiune obținute numai prin plimbarea maus-ului deasupra simbolului respectiv), Rise of Nations m-a uimit prin accesibilitatea sa.

Grafica jocului este una 2D, cu posibilități de zoom până la detalierea mișcărilor personajelor. Animațiile sunt uimitoare în unele cazuri. Personajele și relieful sunt


Deja e WWII

3D. Ce m-a deranjat a fost faptul că pădurile nu pot fi străbătute nici de artilerie sau cavalerie, dar nici măcar de soldați sau spioni. În schimb, pădurile nu dispar (în stilul aproape tuturor RTS-urilor de până acum), chiar dacă le exploatăm cu numărul maxim de țărani permis.

## Terminare

Cu siguranță ar mai fi mult mai multe de spus despre acest joc, referitor la managementul resurselor, la modul în care AI-ul știe singur să-și gospodărească țăranii pentru a-i folosi în locurile în care mai este nevoie de mână de lucru, la tacticizarea luptelor și la rolul important pe care îl capătă generalul prin aptitudinile pe care le oferă armatei pe care o conduce (construirea tranșeelor, camuflarea, ambuscada cu trupele mici de luptători slabi care nu fac altceva decât gălăgie și apoi atacarea în partea cealaltă cu grosul armatei), la modalitatea excelentă pe care au găsit-o producătorii pentru a împăca și capra și varza (evoluția oarecum echilibrată a națiunilor și lipsa dezechilibrelor evidente de care mi-era frică la începutul acestui articol), arhitectura drăguță a clădirilor, cu mici diferențe de la națiune la națiune, unitățile speciale diferite pe care le oferă fiecare națiune în parte etc. Din păcate, spațiul mic mă obligă să mă opresc aici, nu înainte de a vă spune că trebuie să puneți mâna pe joc. Nu vreau să vă spun că veți cuceri lumea cu fiecare națiune în parte deoarece, până la urmă, se naște o oarecare repetitivitate, dar jocul vă va atrage cu siguranță și veți simți că se ridică, ca gameplay, deasupra majorității produselor din această perioadă.

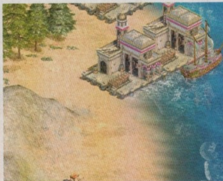
■ Sebah

| | |
|---|---|
| **Titlu** | Rise of Nations |
| **Gen** | RTS/TBS |
| **Producător** | Big Huge Games |
| **Distribuitor** | Microsoft Game Studios |
| **Ofertant** | Best Distribution<br>Tel. 021-345.55.05 |
| **Procesor** | PII 500 MHz |
| **Memorie** | 128 MB RAM |
| **Accelerare 3D** | 16 MB |
| **ON-LINE** | www.microsoft.com/games/riseofnations |

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

| | |
|---|---|
| **Grafică** | 8/10 |
| **Sunet** | 9/10 |
| **Gameplay** | 9/10 |
| **Multiplayer** | 9/10 |
| **Storyline** | N/A |
| **Impresie** | 9/10 |

**8.8**

Nici navele nu sunt de aruncat

# CSI: Crime Scene Investigation

## Sherlock Holmes este mic copil

Luna trecută vine la redacție, direct de la Ubi Soft România, un review copy de CSI, special pentru noi. Fericit nevoie mare că mai am ceva de jucat, scot repede cele 3 sidiuri din plic și le azvârl în CD-ROM. După o instalare mai mult decât lungă și nu lipsită de peripeții, pornesc jocul cu mult tupeu. Nu mică mi-a fost mirarea când am băgat de seamă că nu merge subtitrarea. Am săltat din umeri și mi-am zis că măcar atâta engleză cât vorbesc ăia înțeleg și eu fără subtitrare. După ce am ascultat ceva pologhie din partea unei fătuci care vroia să mă inițieze în ale click-ului, mă trezesc nas în nas cu primul meu caz din analele mele criminale. După ce iar pierd vremea degeaba ascultând-o pe don'șoara cu pricina, sunt pus față în față cu dilema vieții mele: Cum naiba pot face să văd ce scrie în subtritrare? Nu de alta, dar fătuca a tăcut din gură și toate indiciile îmi apăreau în josul ecranului. După ce dau niște dublu click-uri pe lumea înconjurătoare, se deschid meniuri care mai de care mai stufoase și care, surpriză, aveau fonturile de forma unor pătrate. Nimic din tot ce făceam nu își găsea rostul, pentru că nu vedeam la ce bun. Realizez eu cu inima strânsă că nu pot juca CSI-ul și îl dau deoparte. Luna aceasta, după ce am făcut ceva modificări prin calculator și cu o nouă versiune de CSI, am pornit... haihui, prin Piatra Craiului... după criminali pe străzile și prin deșerturile Las Vegas-ului.

### Pe cuvânt că n-am fost io... pe cuvânt!

Pe tot parcursul jocului, am încercat să rezolv niște crime de mai mare dragul. Eu, ucenicul în așa ceva, proaspătul absolvent al academiei, eram trimis direct în linia întâi, unde trebuia să descurc ițele și să dejoc planurile criminalilor periculoși care bântuie prin Las Vegas. Jocul nu are nici un fel de introducere, nici un fel de poveste care să te introducă în atmosferă. Intri direct, de fapt ieși direct din biroul unui jovial Grissom, în lumea crimei și a violenței. Acest Grissom îți este și prieten și sfătuitor și coleg și evaluator. De la el pleacă toate cazurile și la el ajung. El îți va face evaluările la sfârșitul anchetei și îți va da calificative de trecere la stadiul de detectiv de elită. Asta doar până va dispărea și el. Nu vă spun mai multe despre dispariția sa pentru că stric farmecul jocului. Tot ce vă pot spune este că acest om este fascinat de viermi, iar în dispariția sa sunt implicați niște viermi ai naibii de mari, mâncători de carne de om. Om VIU! Scârboși vermii ăștia.

Pe parcursul primei misiuni, poate chiar și în a doua, am fost foarte impresionat de joc. Stăteam și căutam indicii peste tot. Mă uitam pe sub pat și prin picioare de mese, doar doar voi găsi ceva care să îl incrimineze pe incriminat. Am fost foarte încântat de gama largă de ustensile pe care le aveam la dispoziție pentru a-l prinde pe infractor. Filmulețele de reconstituire au fost un alt factor care m-a făcut să îmi înghit foamea și să uit că am examen în câteva ore.

Dar după cum am zis, toate acestea se întâmplau doar în prima parte a jocului, până am realizat că totul este foarte artificial, că nimic nu este pus acolo pentru a te induce în eroare, că nimic din ce nu este important nu este supus cercetării. Evident, o grămadă de obiecte, care mai de care mai interesante și mai ciudate, au fost duse la laborator spre a fi supuse inspecției, dar nici unul dintre ele nu s-a dovedit a fi în plus. Toate se potriveau exact acolo unde trebuia. Niciodată nu am umblat aiurea, niciodată nu am interogat un martor care să nu fi avut nici în clin nici în mânecă cu cazul meu și niciodată nu am rămas în impas.

Recunosc, nici nu mă gândeam că voi face mulaj unei urme de genunchi, că voi căra după mine un vierme mâncător de carne vie sau că mă voi da pe chat cu un criminal în carne și oase. Dar totul este prea frumos, prea edenic. Și nu mă refer la crimele ce au loc în rai, ci doar la modul în care totul se rezolvă.

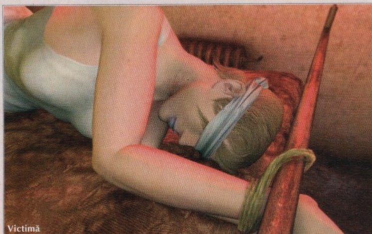
### Camarazi de front

Pe parcursul întregii tevaturi am fost ajutat de o gamă largă de personaje. Nici unul excentric sau dubios, cum vedem prin filme, ci doar oamenii de zi cu zi, cu care seara ieși la bere, iar a doua zi caută cadavre prin butoaiele din spatele cazinourilor. Toate aceste personaje îți sunt de un real folos. Ai cu tine non-stop un detectiv care la orice oră îți poate oferi sprijinul în foarte

multe probleme. Acest detectiv se schimbă de la caz cu caz: prima dată ești partener cu un moșulică jovial, apoi treci la o femeie pârguită plină de zicale interesante, peste ceva timp va fi înlocuită de un negru cu un păr mare, mare, mare și, apoi, te întorci iar la prezența feminină. Acești parteneri ai tăi te pot ajuta cu sfaturi despre cum să afli lucruri noi, îți pot da indicii necunoscute de tine referitoare la anumite obiecte sau persoane. Și totuși, aceste sfaturi nu vin gratuit. De fiecare dată când vei apela la ei, va fi scăzut un procent din scorul pe care îl vei obține la sfârșit.

Pe lângă aceste personaje, mai apare doctorul de la morgă, care vine cu o grămadă de lucruri interesante de spus despre modul în care victima a devenit victimă, despre cine a făcut-o victimă și alte asemenea detalii sordide specifice muncii de birou. Cu toate că prezența sa este una puternică și impresionantă, ea se face simțită doar din când în când. Ar mai fi șoarecele de laborator, care pe lângă toate detaliile pe care mi le dădea în legătură cu ce aduceam cu mine de pe unde mă purtau opincile, m-a mai și stresat îngrozitor. Un băiat foarte deștept și dezghețat de altfel, mă făcea de fiecare dată când ajungeam în laborator să pierd timp prețios cu pălăvrăgeala lui. Problema era că cea mai mare parte a timpului îl petreceam în laborator, de fapt nu asta este problema. Problema era că nu puteam în nici un fel evita toate discuțiile fără sens pe care le avea cu mine sau cu partenerul meu. Laboratorul mai adăpostea un microscop unde puteam compara fragmente microscopice găsite asupra victimelor, mai era un calculator unde mă dădeam pe chat cu toți nebunii, unde identificam amprente, urme de cauciucuri și chiar urme de pantofi în doar câteva secunde. A naibii tehnologie. Ultimul și la fel de important este căpitanul secției de poliție 5. De la el mă învârteam de tot felul de mandate de percheziție, de violare de domiciliu și de sechestru pe mașinile pe care mi se punea mie pata. Fain băiat.

În acest joc nu se poate vorbi despre un engine grafic. Totul este pre-rendered. Imagini 2D se învârt la infinit în jurul tău. Tot ce poți face este să apropii camera de un anume loc unde vei găsi indicii. Nu vei putea să te uiți în coșul de rufe să vezi dacă presupusul criminal are urme de noroi galben pe turul pantalonilor, care se găsea doar în locul unde se presupunea că a fost cu o seară înainte. Te poți mișca doar unde vor băieții de la Ubi. Cu toate acestea, arată bine. Grafică practică, nimic special, pur funcțional. Sunetul este pe potrivă. Nimic care să te sperie, din nici un punct de vedere.


Victimă

## Finito

Asta este tot ce vă pot spune despre joc. Nimic mai mult. Aș mai fi putut să bat câmpul și să vă povestesc despre toate ustensilele de care te folosești pentru a culege dovezi. Dar eu nu prea le-am înțeles nici când eram cu ele în mână, cum să vi le mai descriu și vouă? Vă las pe voi să le descoperiți. Jocul merită jucat doar dacă nu aveți altceva de făcut și, mai ales, dacă nu cereți prea mult de la un asemenea stil de joc.

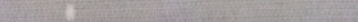
■ Koniec

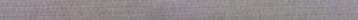
| | |
|---|---|
| Titlu | Crime Scene Investigation |
| Gen | Adventure |
| Producător | Ubi Soft |
| Distribuitor | Ubi Soft |
| Ofertant | Ubi Soft România Tel. 021-231.67.69 |
| Procesor | PII 300MHz / AMD K6-III 450MHz |
| Memorie | 128 MB RAM |
| Accelerare 3D | 8 MB |
| ON-LINE | www.csi.ubi.com |



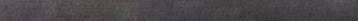

| | |
|---|---|
| Grafică | 6/10 |
| Sunet | 7/10 |
| Gameplay | 5/10 |
| Multiplayer | N/A |
| Storyline | 5/10 |
| Impresie | 6/10 |

5.8



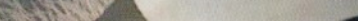

































# O bijuterie de modelism feroviar

Ca să rup nota "de palat" inspirată, vrând nevrând, de subtitlu, aș putea să strig un "All aboarrrrd!!!" și să mă prefac a fi de undeva din țara cu foarte mulți kilometri de cale ferată pe cap de locuitor. Că e lată, că e scurtă, o țară trebuie traversată din când în când și, dat fiind că nu tot poporul își permite avion cu reacție, avion cu elice, elicopter, mașină sau bicicletă, s-a inventat trenul. Pentru cei care duc dorul anumitor zguduite și țăcănite nopți rulante în drum spre Marea Neagră, în înghesuieli din cele mai românești, dar care, la vremea lor (anii '80, mai precis, cu un "ceva" care nu se va mai repeta niciodată), erau unice pentru subsemnatul, Trainz este un calmant și, în același timp, un agitator de amintiri. De ce, vă întrebați? Pentru că avem acum ocazia să ne dăm din nou cu trenul, prin ploaie, vânt, arșiță, zi și noapte, fără oprire, dacă așa ne dorește inima. Care e deosebirea față de călătoriile la mare de pe vremuri și cele din Trainz? Nu miroase atât de rău (dar, totuși, depinde de atmosfera din jurul computerului fiecăruia) și, din păcate, aș spune eu, putem vedea călătoria doar din perspectiva mecanicului de locomotivă, de undeva de deasupra trenului și de la macazele de pe traseu. Fără vedere din vagoane, fără răsărituri de soare privite prin geamul murdar, fără emoția de a ajunge la Eforie, fără Techirghiol. Și stați, nu săriți încă din tren. E vară, e o căldură înfiorătoare, știu prea bine - scriu acest articol la 03:00 AM la Brașov, în data de 11 iunie 2003, și e o căldură infernală. E clar că abia așteptați să vă aruncați în mare, dar nu lăsați CD-ul cu Trainz prin bagaje. Prinde bine chiar și pe plajă, unde poate reflecta soarele nemilos.

### Chu-chu Trainz

Și dacă tot ne-a văzut firma Auran (producătorul lui Trainz) atât de înnebuniți după amintiri, apoi ne-a dat amintiri să ne ajungă. Mai precis, 15 locomotive din 12 țări, peste 50 de tipuri de vagoane de marfă și de pasageri și, mai ales, un sistem meteo care ne permite, în toată splendoarea, să ne conducem locomotiva prin intemperii și să ascultăm cu satisfacție zumzetul motorului electric și dansul sacadat al roților pe șine în răpăitul ploii torențiale, în pustietăți luminate din când în când doar de către un trăznet și permanent de farul din vârful locomotivei.

Trainz, distribuit în Statele Unite și în


**Limita frumosului în jocuri**


**Depograffiti**



Canada de Strategy First, are trei opțiuni mari și late: My Collection, Surveyor și Driver. Prima se dorește a fi o colecție de trenuri de peste tot din lume. Credeți-mă, aveți ce vedea. Mi-au scăpat chiar câteva cuvinte necuvincios de admirative când am observat atenția extraordinară acordată de producători detaliului fiecărei locomotive în parte (ale cărei denumire și companie de origine pot fi aflate pe același ecran pe care putem admira și frumoasele exemplare în sine, rotite, învârtite, apropiate și îndepărtate).

"Surveyor" este o cu totul altă poveste. În acest mod jucătorul/mecanic de locomotivă se trezește în fața unui excelent editor de "căi ferate". Poate sună ciudat, dar acest mic utilitar inclus jocului (și care, de fapt, nu e chiar atât de mic), permite modificarea terenului (altitudine, grad de înclinare), adăugarea unei foarte largi game de obiecte, texturi, a diferite tipuri de poduri și de cale ferată. După acești pași relativ simpli, se poate stabili starea vremii, ora de desfășurare a "evenimentelor" și, cu puțin noroc, puteți apoi foarte ușor să intrați cu trenul favorit pe harta respectivă și să vă admirați creația în ritm de tâgâdâm-tâgâdâm. Știți voi mai bine...

Cel de-al treilea și ultimul mod de joc oferit de Trainz este "Driver". Evident că am lăsat ce este mai interesant pentru... după jumătatea articolului. În acest mod, jucătorul, adică tu, cel care stai cu CD-ul Trainz în unitate și, după ce l-ai instalat, te întrebi ce și cum, cu revista în față, își creează garnitura de tren pe care o visează (sau pe care o nimerește) și, după ce alege un punct de pornire de pe una din cele trei hărți disponibile (printre care mici fragmente din Marea Britanie și Statele Unite), poate începe să se "dea" cu trenul în toate direcțiile posibile. Poate vira, înainta cu


Acceleratul 1642 sosește în gară la linia 3

viteze de 100 km/h și mai mult, și, mai ales dacă a ales modul "realist" de joc, poate deraia de mai mare dragul. Trainz permite controlul asupra locomotivei fie cu ajutorul unei interfețe cu adevărat simple, foarte ușor de folosit atât din interiorul cabinei locomotivei, cât și din "privirea" de afară. Totuși, aceia mai... mecanici dintre voi se vor grăbi să treacă pe "realist" și să-și prindă urechile și degetele în manetele disponibile în interiorul fiecărei locomotive (interior care, evident, diferă de la un model la altul). A, și nu uitați de claxon. Funcționează cu adevărat și poate fi folosit cu succes la trecerile la nivel cu calea ferată.

## Din depou spre... unde vrei

Jocul pe care LEVEL vi-l oferă luna aceasta în variantă full poate nu este cel mai complex sau cel mai fascinant din câte ați văzut până acum. Dar de un lucru sunt sigur: este plin de originalitate și își merită cu prisosință locul într-o colecție serioasă de jocuri. Într-o vreme când suntem invadați de simulatoare de zbor, de Formula 1, de Moto GP, de raliu și de ce o mai fi, toate sofisticate și pline de ifose fizico-grafice, ce rău poate face un simulator de trenuri care, aparent calme în rularea lor sacadată, pot totuși să meargă repede și foarte repede pe linii nesfârșite care se pierd departe, tare departe, în munți, în văi, peste prăpăstii, lângă mare...

Nu uitați să atașați garniturii vagoane frigorifice, de pasageri, de bagaje. Nu vă oprește nimeni să adăugați încă o locomotivă. Imaginație să fie, că posibilități sunt destule.

Mie nu-mi rămâne decât să pornesc Trainz, să-mi urnesc trenul și să mă las în voia amintirilor care îmi sunt atât de dragi: Brașov - Eforie, munte, mare, totul în ritmul adormitor al acceleratului.

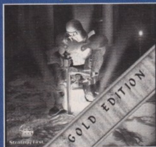
"Bună seara. Biletele la control." Țac-țac-țac și o ușă de compartiment trântită. (Nașu' not included.)

ATENȚIUNE, NAȚIUNE CFistă! Pe www.virtualtrainz.com există ENORM de multe lucruri pe care cu siguranță veți *dori să le obțineți. Vizitați site-ul și veți înțelege foarte bine despre ce vorbesc.*

■ Mike

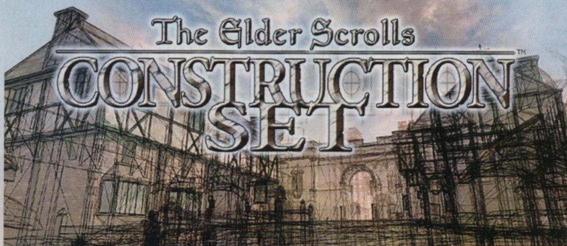
| | |
|---|---|
| **Titlu** | Trainz |
| **Gen** | Simulator de tren |
| **Producător** | Auran |
| **Distribuitor** | Strategy First |
| **Ofertant** | LEVEL |
| **Procesor** | P II 400 MHz |
| **Memorie RAM** | 128 MB |
| **Accelerare 3D** | minimum 16 MB |
| **ON-LINE** | virtualtrainz.com |

**Colecția continuă! Disciples Gold**




În martie 2002 ați avut Heroes of Might and Magic II. E timpul pentru Disciples.


Spre răsărit. Întotdeauna.




## Partea a IV-a

Ca să nu o mai lungim, haideți să intrăm un pic în adevărata parte de MODeling pentru Morrowind: crearea de exterioare și îmbogățirea cu orașe, păduri, ape etc. De asemenea, vom vorbi un pic despre scripting și dialoguri. Pentru a vă ușura munca de înțelegere, am început un MOD numit Cabiria, pe care vom lucra în continuare. Îl găsiți pe CD-ul Level de luna aceasta și pe cele pentru lunile viitoare, în versiunile corespunzătoare.

### Alegerea locației

Un exterior de Morrowind poate fi creat în două moduri: fie remodelați o anumită zonă deja existentă în joc, fie adăugați jocului una dintre zonele nemarcate pe hartă, de obicei clasificate ca Wilderness x, y. Practic, jocul poate fi extins aproape la nesfârșit, problema fiind legată doar de faptul că zonele noi nu vor apărea pe hartă. În cazul de față, vom modifica câteva zone preexistente, mai exact Bitter Coast (-1, -11), (-1, -12), (-1, -13), (-1, -14), (0, -12), (0, -13) și (0, -14). Pentru a vă fi mai ușor să găsiți zonele, din meniul de sus selectați World, apoi Regions. La Region ID, dați un New și scrieți Cabiria. În stânga, la Name, treceți Republica de Cabiria. Selectați apoi culoarea cu care zona va fi reprezentată, în cazul de față un gri și apoi selectați Region Paint. Selectați din dreapta Cabiria și dați câte un clic pe harta din stânga în zonele Bitter Coast specificate mai sus. După ce confirmați, în fereastra Cell View din dreapta jos veți observa că zonele vă vor apărea cu numele specificat.

### Modelarea reliefului

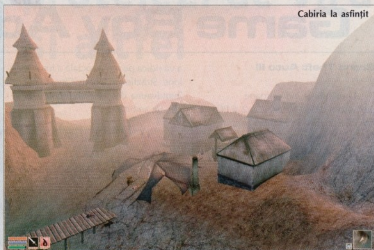
În primul rând, dacă vreți să lucrați în condiții acceptabile, selectați Preferences din meniul File, de sus. De aici scădeți Clipping Distance până când veți obține un framerate acceptabil atunci când priviți în perspectivă în fereastra de rendering. Selectați Republica de Cabiria -1, -13. Apăsați H și vă va apărea un meniu, "Landscape Edit Settings". De sus în jos și de la dreapta la stânga, în Edit Radius se specifică raza suprafeței ce poate fi modificată, în Edit Fallof se specifică dacă ridicarea sau coborârea reliefului va fi cu pante abrupte sau line (0 = abrupt, 100 = lin), iar cu Flatten Vertices și Soften Vertices se pot aduce suprafețele de editat la același nivel sau la un nivel mediu între cele existente în interiorul cercului de editare. Tot de aici se poate textura terenul, alegând dintre cele preexistente sau, dacă vă pricepeți, cele create de voi. Cu clic stânga se lucrează la nivelul reliefului, iar cu clic dreapta se texturează. În această zonă eu am ridicat dintre ape o insulă, care este destul de aproape de Ebonheart. I-am dat o formă relativ circulară și i-am făcut și un mic lanț muntos mai mult de dragul realismului decât din alte motive. Texturarea am făcut-o combinat și variat pentru a nu crea impresia de repetitiv, diferită pentru coastă, munte sau chiar de la zonă la zonă. Modul acesta de lucru vi-l recomand și vouă deoarece, cu cât varietatea este mai mare, cu atât zona va arăta mai bine.

### Îmbogățirea reliefului

Până acum este bine, dar pentru a crea un cadru cât mai natural avem nevoie de vegetație, animale și alte lucruri specifice. Arborii și plantele le găsiți la categoria Static din Object Window, dacă o selectați și scrieți rapid pe tastatură "flo". De aici puteți să luați tot ce doriți, însă eu vă recomand să țineți cont de tipul de teren pentru a nu cultiva plante de deltă în creierii munților. Plantele care se pot folosi în poțiuni se găsesc la categoria Container, tot ca floră, iar animalele se găsesc la Creatures. Acum, eu am vrut să fac și un






Cabiria la asfințit

mic orășel care să dea personalitate insulei și, eventual, să constituie o platformă pentru viitoarele quest-uri. Acest lucru se face la fel de simplu, deoarece casele folosite se găsesc în formate deja predefinite la Static, având prefix "ex_", și poartă același nume cu interioarele predefinite care sunt marcate cu prefixul "in_". Apropo, nu uitați să creați și interioare caselor. Mai departe urmează amplasarea unor NPC-uri care pot fie să păzească, așa cum fac gărzile, fie să constituie elemente cheie în quest-uri, fie să existe pur și simplu fără nici un scop anume. Este strict la alegerea voastră. Varianta MOD-ului de lucru de pe CD-ul Level vă prezintă câteva exemple din fiecare element amintit mai sus.

## Fenomene

O ultimă etapă în configurarea zonei și a reliefului este legată de vreme și de animalele care vă pot ataca în somn. Aceste lucruri se pot rezolva din World/Regions. În lista din dreapta se pot selecta șansele în procente pentru ca un anumit tip de vreme să apară în zona respectivă. În dreapta puteți specifica sunetele care să predomine, adică genul de tunete sau tipul de vânt. Acestea se adaugă cu drag & drop din Gameplay/Sounds. Genul de animale care vă pot ataca în somn sunt exprimate fie ca leveled monsters în general, fie ca leveled monster în particular. Astfel, dacă alegeți ex_bittercoast_sleep, îl veți găsi în Object Window la Leveled Creature, de unde vă puteți lămuri cam ce gen de animale conține această denumire generală. Cu asta am terminat partea de modelare fizică a mediului.


Bine ați venit în Cabiria

## Cabiria

Cabiria este de fapt un proiect pe care sper că îl voi putea duce până la capăt și reflectă un anumit punct de vedere asupra lumii. Este de fapt o proiecție a unei lumi ideale așa cum o vede fiecare. De aceea, dacă sunteți de acord, aș vrea să lucrați împreună cu mine, să-mi trimiteți diferite versiuni personale ale acestui MOD. Eu voi încerca să le sintetizez pentru a crea ceva într-adevăr serios. Pentru a vizita Cabiria, va trebui să mergeți în Balmora, unde lângă Mage Guild veți vedea o femeie, pe nume Vasilica, stând degeaba. Ea vă va teleporta în Cabiria, de unde nu există cale înapoi decât pe jos. Practic nu are legătură cu nici un quest, ci este doar o modalitate de transport, asemănătoare cu cea de la Mage Guild. Piesa care constitue fondul sonor rulează și ea ca un script declanșat de intrarea voastră pe teritoriul Cabiriei. Scriptul de teleportare se numește Lockes_island_transport și îl găsiți în lista de script-uri. Partea de dialog prin care am realizat teleportarea o puteți studia selectând-o în editor pe Vasilica, după care îi deschideți fereastra de properties și selectați Dialogue. Aici selectați grupa Greeting și tot ceea ce e modificat va apărea în românește. Studiați un pic și veți afla cum am făcut. Data viitoare vom vorbi despre Scripting și eventual despre dialoguri, quest-uri etc. Pe CD veți găsi Cabiria.esp, un tutorial de scripting foarte bun și câteva surprize pe care le veți afla singuri.

■ **Locke**



GAME BOY ADVANCE

# Game Boy Advance

### Grand Theft Auto III

Urmându-și îndeaproape precursorii de pe PlayStation 2 și PC, iată că a apărut și versiunea pentru Game Boy Advance. Sincer, este unul dintre jocurile cu cea mai bună grafică pentru GBA din câte am văzut până acum. Daca sunteți într-adevăr fani ai genului și ai consolei, nu cred că acest joc trebuie trecut cu vederea. Storyline-



ul este același, poziționarea camerei este aceeași și feeling-ul este *categoric* același. Veți pleca din nou de la zero, cu posibilitatea de a vă face relații și de a vă ridica pe scara socială a lumii interlope. Străzile din Liberty City vor fi întotdeauna deschise unui nou venit plin de ambiție.

| | |
|---|---|
| Producător | Destination |
| Distribuitor | Take 2 |
| Calitate | ★★★★★ |

### Wing Commander Prophecy

Iată că după câtă reclamă i s-a făcut, Wing Commander Prophecy pentru GBA a fost în fine lansat. Dacă inițial lumea a privit suspicioasă această tentativă de a crea un simulator spațial pentru GBA, acum este în extaz. Jocul este într-adevăr reușit, singura problemă fiind legată poate de storyline. Cert este că am testat cu plăcere acest joc și am înțeles că de acum încolo cam orice este posibil. Împătimiților joystick-ului însă nu le recomand acest joc deoarece



o să fie extrem de frustrați de timpul scăzut de răspuns din partea butoanelor și de lipsa rudder-ului. Adică până și acest GBA are niște limite determinate de frecvența procesorului și de memorie. Așadar, dacă aveți de făcut un drum lung cu trenul și sunteți în posesia unui GBA, încercați-l. Nici nu veți ști când ați ajuns la destinație.

■ Locke

| | |
|---|---|
| Producător | Venom |
| Distribuitor | Electronic Arts |
| Calitate | ★★★★★ |

# Câştigătorii lunii mai

5

**La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Delta Force: Black Hawk Down a fost câștigat de către Popa Alexandru din București.**

**La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Scrabble New Edition a fost câștigat de către Dumitriu Jozsef din Sibiu.**

**La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Liviu Costică din Maramureș a câștigat un Firestorm Digital 3 Gamepad.**

**La concursul LEVEL împreună cu Vireal, Mihail Traian din Bacău a câștigat o pereche de i-ware! 3D Game Glasses.**

**Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.**



# Poţi să te protejezi de viruşi şi altfel

**Citeşte săptămânalul The Portal şi vei afla cum.**

**În fiecare joi, la toate chioşcurile de ziare din ţară.**

**În plus, ai în fiecare săptămână un supliment gratuit colecţionabil. Costă numai 12.000 lei.**




THE Portal

Lumea digitală pe înţelesul tău



# HarDWarE

hardware

## Apple iPod 15GB



Frați români, frați români, țineți-vă bine. Întâmpinați-l pe noul iPod, pregătit să rupă gura târgului cu ale sale vrăjitorii. Nu vă gândiți că o să avem peste noapte poduri sau drumuri mai bune și fără gropi, dar... o să avem cu ce să ne încântăm urechiușele. iPod este cel mai revoluționar MP3 Player văzut vreodată pe suprafața bombată a pământului. Produs de celebrul copac, aham, mă scuzați, companie Apple, acest jukebox sau tonomat, cum vreți voi să îi spuneți, al MP3-urilor are un "cotor" de 15 GB pe care, dacă ne-am chinui să îl umplem am avea ce asculta o săptămână întreagă fără a se repeta vreo melodie. Problema e că după doar 8 ore de funcționare acumulatorul său cam începe să dea semne de "oboseală". Dacă credeți că aveți de făcut o drumeție mai lungă, vă sfătuiesc să vă luați și încărcătorul pentru priză. Lângă cel de mobil, ce mai contează încă un "traf" în plus.

Revenind la iPod, în cutia lui găsim și câțiva "prieteni": o pereche de căști pe cât de mici, pe atât de "forțoase", o telecomandă ce se adaptează la firul căștilor, un adaptor Firewire și o "bază" de andocare pentru a menține iPod-ul într-o poziție mai decentă.

Administrarea MP3-urilor sau a altor fișiere stocate în memoria acestuia se face cu ajutorul unui "sistem de operare" foarte bine pus la punct (și fără ecrane albastre). Navigarea prin meniuri, setarea anumitor parametri legați de calitatea audiției sau a volumului, ori programarea unei anumite întâlniri în calendarul inclus le puteți face doar cu ajutorul a două butoane. Alături de acestea se mai găsesc și butoanele cu funcții de Play/Pause, Stop, Skip sau Forward.

Despre chestiile pe care iPod este capabil să le facă s-ar putea scrie un adevărat roman însă nu vreau să spulber toate surprizele (sper eu, plăcute) ce se mai găsesc sub impresionanta sa "coajă" alb-argintie.

| |
|---|
| Denumire: iPod 15GB |
| Gen: MP3 Player / Data Storage |
| Producător: Apple |
| Distribuitor: Iris Romania |
| Telefon: 021 – 231.57.51 |
| Preț: 510 EUR (fără TVA) |
| Calitate: ■ ■ ■ ■ ■ |

### Cât mai multe drivere de la ATI

Nu de multe ori v-ați lovit de probleme cauzate de drivere. După această lungă serie "neagră", în cadrul companiei ATI a fost înființată o nouă divizie de programatori, rezultatul muncii acestora fiind primul pachet Catalyst. De atunci treaba merge din ce în ce mai bine și actualmente se tinde să se ajungă la situația în care cel puțin o dată pe lună să se "nască" câte un nou pachet de drivere destinate plăcilor grafice bazate pe chipset-urile ATI.




### Cum mai stăm cu pirateria?

Conform unui studiu realizat de International Planning and Research comandat de BSA, rezultă faptul că rata pirateriei în lume este într-o continuă creștere. După rezultatele obținute s-a întocmit următorul clasament. În poziție fruntașă se situează Europa de Est cu o rată a pirateriei de 71 %, urmată de țările din zona Asia-Pacific și America Latină cu câte 55%, Africa cu 49%, Europa de Vest cu 35% și America de Nord cu 24%. Deși valorile sunt destul de îngrijorătoare, trebuie totuși să ținem cont și de faptul că pierderile finaciare rezultate sunt influențate și de numărul de utilizatori care variază de la o zonă la alta.

International Centre for Planning Research

# Rockfire Sky Shuttle Vibrant Gamepad

Sky Shuttle Vibrant este un gamepad ce se adresează în special gamerilor care nu se axează doar pe un anumit gen de jocuri. Astfel, jocuri din domeniul strategiei, RPG-urilor, sporturilor sau FPS-urilor pot fi foarte simplu și ușor de controlat cu un astfel de gamepad.

Sky Shuttle Vibrant are în compunere 10 butoane "transparente" ce pot fi customizate cu ajutorul softului ce însoțește produsul. Alături de acestea, prezența D-Pad-ului opt-direcțional este nelipsită. Deși are o "cursă" destul de lungă, utilitatea lui rămâne prioritară. Sub gamepad se găsesc alte 2 "trigger-e", care în jocuri, de cele mai multe ori, au roluri secundare.

Pentru a vă integra în "peisajul" jocurilor cât mai mult posibil, Rockfire Sky Shuttle are montate în interior 2 motorașe foarte puternice, cu ajutorul cărora se creează senzațiile de vibrații ce sunt foarte bine sincronizate cu acțiunea din jocuri.

Conectarea la PC se realizează foarte simplu datorită portului USB și a funcției de Plug and Play, integrate în acest gamepad.




Denumire: Sky Shuttle Vibrant
Gen: Gamepad
Producător: Rockfire
Distribuitor: Elsaco Electronics
Telefon: 0231-51.42.78
Preț: 13 EUR (fără TVA)
Calitate:

# Rockfire RacingStar Vibra

Odată cu acest produs, compania Rockfire întregește cu succes seria de unelte destinate gaming-ului. Este vorba despre un set format dintr-un volan și pedale.

Volanul este fabricat de o companie mai puțin cunoscută. Designerii au creat și ei un volan după posibilități, deoarece sumele enorme care se plătesc pentru achiziționarea licențelor necesare pentru a "copia" un volan din cockpit-ul unei mașini de curse originale este departe de resursele celor de la Rockfire. Totuși, acest model pare până la urmă destul de reușit. Pe volan se găsesc nu mai puțin de 8 butoane de control plus alte două "manetuțe" ce pot fi folosite fie pentru schimbarea vitezelor, fie pentru accelerare sau frânare (caz în care se renunță la pedale). Datorită unui motor intern, se încearcă realizarea efectelor de force feedback. Se știe că aceste efecte au un impact foarte puternic asupra șoferului-gamer, atrăgându-l din ce în ce mai mult către simulatorul auto respectiv.

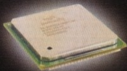
Pedalele sunt foarte bine gândite! Datorită modului de construcție, poziționarea picioarelor față de nivelul pedalelor este foarte comodă și nu te simți obosit nici chiar după o cursă ceva mai lungă.



Denumire: RacingStar Vibra
Gen: Volan + Pedale
Producător: Rockfire
Distribuitor: Elsaco Electronics
Telefon: 0231-51.42.78
Preț: 47 EUR (fără TVA)
Calitate:

## Intel mai adaugă megahertzi după virgulă

Compania Intel a dat publicității un comunicat de presă în care se anunță lansarea pe piață a noului procesor Pentium 4 ce rulează la o frecvență de 3.2 GHz. Exceptând tehnologia Hyper-Threading, elemente de noutate sunt considerate a fi și introducerea magistralei de 800 Mhz și memoria cache de Level2 de 512 KB. La capitolul planuri de viitor, Intel pregătește pentru finalul acestui an și lansarea unei noi familii de procesoare cu numele de cod Prescott. Frecvențele estimate vor fi 3.2 și 3.4 GHz și vor include tehnologia Hyper-Threading în varianta a 2-a, plus un set de 13 noi instrucțiuni multimedia.



## nVidia năvălește pe piața de chipset-uri

După succesul incredibil avut cu chipset-ul nForce, compania nVidia a devenit unul dintre cei mai importanți parteneri AMD. Aceeași situație se întâlnește și acum datorită chipset-ului nForce2. După ceva vreme a apărut nForce2 Ultra 400 cu suport pentru magistrala de 400 MHz destinată procesoarelor Athlon XP bazate pe nucleul Barton. Odată cu lansarea lui AMD Opteron, se preconizează apariția în scurtă vreme a lui nForce3 PRO. Acest nou chipset va fi împărțit în mai multe modele ce vor avea diferite funcții. Noile modele vor fi: nVidia Crush K8, Crush K8S, Crush K8 PRO, Crush K8G3 și Crush K8 3GIO.



# Bushnell Night Vision




Ce este mai frumos decât o plimbare sub clar de lună, când îți iei prietena de o mânuță și îi șoptești poezii romantice... Mda, oare ce e mai frumos? Ei bine, există și alternative! Una dintre ele se adresează celor care, pe moment, încă nu au fost loviți de romantism. Cei ce se țin de șotii și încearcă fel de fel de lucruri în așa-zisul nume al distracției (pe seama altora) vor aprecia un astfel de instrument de spionaj pe timp de noapte. Principiul de funcționare a lui Bushnell Night Vision este de a amplifica orice "pată" de lumină spre care este îndreptat. Astfel, se creează o imagine cu nuanță "verzuie" în care se pot distinge cu ușurință siluetele celor doi... iubăreți. Dacă totuși nu prea există prin zonă nici un fel de sursă luminoasă, chiar nu este nici o problemă. Lângă butonul On/Off există încă un buton, la apăsarea căruia se aprinde un senzor infraroșu și brusc, pe o distanță de maxim 10 metri, totul devine vizibil.

Funcțiile de zoom ale lui Bushnell Night Vision sunt oarecum limitate. Unul dintre marile dezavantaje este faptul că, oricât ne-am chinui să îl sucim sau să îl învârtim, opțiunea de zoom tot pe 2.4x rămâne blocată. Un alt dezavantaj este legat de faptul că focus-ul trebuie făcut manual. Acest lucru devine uneori destul de enervant, însă, privind partea bună a lucrurilor, avem în "monitor" pe prietenii noștri iubăreți, fără să pierdem nici un amănunt.

Deși Bushnell Night Vision nu este un dispozitiv extraordinar de mare (193 x 89 x 71 mm), producătorii s-au gândit că ar fi bine să includă și o geantă pentru transportul dispozitivului prin medii mai vitrege.

| |
|---|
| Denumire: Bushnell Night Vision |
| Gen: Sistem Night Vision |
| Producător: Bushnell |
| Distribuitor: DigitalWORLD |
| Telefon: 021-4119913 |
| Preț: 200 EUR (fără TVA) |
| Calitate: |

## Wireless Design & Work Tablet 400



Concepută special pentru persoanele care vor să își pună în valoare capacitățile creative, o tabletă de acest gen poate constitui o unealtă perfectă pentru atingerea scopului propus. Fie că este vorba doar de realizarea unei simple caricaturi sau a unui desen mai complex, totul va decurge fără probleme. Atât mausul, cât și pen-ul nu sunt "legate" fizic de tabletă, ele funcționând pe baza tehnologiei wireless.

| |
|---|
| Denumire: Design & Work T.400 |
| Gen: Tabletă grafică |
| Producător: Trust |
| Distribuitor: RTC Holding |
| Telefon: 021-220.97.94 |
| Preț: 122 EUR (fără TVA) |
| Calitate: |

## LifeView FlyVideo DV3000



Spre deosebire de un TV Tuner obișnuit, oferta lui FlyVideo DV3000 este ceva mai deosebită. Recepția și redarea semnalelor audio se fac (unde este posibil) în format stereo atât pentru funcțiile de TV, cât și pentru recepția posturilor de radio FM. Este de remarcat prezența conectorului DV (Digital Video) pentru funcțiile de captură video din alte surse. Controlul de la distanță se realizează cu ajutorul unei telecomenzi externe.

| |
|---|
| Denumire: FlyVideo DV3000 |
| Gen: TV Tuner Stereo |
| Producător: LifeView |
| Distribuitor: Elsaco Electronics |
| Telefon: 0231-51.42.78 |
| Preț: 64 EUR (fără TVA) |
| Calitate: |

## Precision MiniDigital Camera



Această mini-cameră digitală vă oferă posibilitatea să imortalizați cele mai trăsnite instantanee, fără prea multă bătaie de cap. Dimensiunile sale reduse o fac foarte ușor de transportat, putând fi folosită pe post de breloc pentru chei. În afară de poze, în memoria internă se mai pot stoca maxim 100 de secunde de secvențe video. Conectorul USB inclus facilitează transferul datelor către un PC, ele putând fi astfel prelucrate sau salvate.

| |
|---|
| Denumire: MiniDigital Camera |
| Gen: Breloc "fotografic" |
| Producător: Precision |
| Distribuitor: DigitalWORLD |
| Telefon: 021-411.99.13 |
| Preț: 35 EUR (fără TVA) |
| Calitate: |

## Bonzai USB Mini-Drive




Bonzai USB Mini-Drive este un dispozitiv ce dorește să fie pe cât de util, pe atât de funcțional. Exceptând funcțiile de Flash Drive, „Bonzai-ul" poate fi folosit și pe post de convertor media. Stocarea datelor se poate face pe un card SD (Secure Digital) sau pe alte MultiMediaCard-uri. În mod normal, acest dispozitiv are în componență un card SD de 64 MB, cu o rată maximă de transfer de 1.5 MB/secundă.

| |
|---|
| Denumire: Bonzai |
| Gen: USB Flash Drive |
| Producător: SimpleTech |
| Distribuitor: LRmarketing |
| Telefon: 021-320.99.28 |
| Preț: N/A |
| Calitate: |

# Trust Predator QZ 501

Dacă e să întrebi orice jucător care iubește la nebunie simulatoarele aviatice sau spațiale ce anume trebuie să îi ofere un joystick, ei bine, o să îți răspundă că se așteaptă ca respectivul joystick să îi ofere controlul asupra întregii acțiuni. Indiferent dacă este cu force feedback sau nu, în momentul în care ai pus mâna pe stick, trebuie să simți că ai control absolut asupra navei sau avionului implicat în respectivul joc.

În această categorie am putea încadra și acest joystick ce poartă marca Trust. Fiind un dispozitiv pe USB, sistemul de operare îl va detecta automat. Tot ce aveți de făcut este să îl calibrați și cu asta basta, sunteți gata de bătălie (veteranii sunt rugați să citească manualul avionului înainte de decolare).

Manevrele ce vor fi executate cu Trust Predator pot fi realizate la un nivel de acuratețe foarte ridicat, avionul în cauză răspunzând foarte ferm la dorințele pilotului.

Un alt aspect plăcut al acestui joystick îl constituie designul butonului de throttle. Modul său de construcție și ușurința cu care poate fi operat nu fac altceva decât să vă creeze o senzație de siguranță (ofițerii sunt rugați să facă plinul la rezervoare).

Controlul avionului sau al arsenalului de rachete din dotare poate fi realizat cu ajutorul a 6 butoane foarte precise, inclusiv imensul trăgaci (atenție, începători la trenul de aterizare... obișnuiți-vă cu ideea că se mai blochează).

Pentru ca meniul să fie complet, există și nelipsita "pălăriuță" opt-direcțională cu ajutorul căreia puteți să operați asupra altor funcții "de foc" puse la dispoziție de respectivul simulator. Deși are o cursă cam scurtă, odată cuprinși de febra jocului, veți uita de acest mic impediment (pilotul care și-a uitat parașuta în vestiar este rugat să nu folosescă maneta "eject").

| |
|---|
| Denumire: Predator QZ 501 |
| Gen: Joystick |
| Producător: Trust |
| Distribuitor: RTC Holding |
| Telefon: 021-220.97.94 |
| Preț: 31 EUR (fără TVA) |
| Calitate: |



## Samsung ML-1750



Domeniul imprimantelor cu laser a fost "atacat" nu cu foarte multă vreme în urmă și de compania Samsung. Unul dintre produsele astfel rezultate este și această imprimantă alb-negru, capabilă să listeze 17 pagini pe minut la o rezoluție maximă de 1200 x 600 dpi. Imprimanta are în dotare o fantă prin care se poate realiza alimentarea manuală și o "tavă" pentru alimentarea imprimantei cu hârtie în mod automat.

| |
|---|
| Denumire: ML-1750 |
| Gen: Imprimantă laser |
| Producător: Samsung |
| Distribuitor: DECK Comp. |
| Telefon: 021- 434.34.00 |
| Preț: 212 EUR (fără TVA) |
| Calitate: |

## Edimax 3-Port Print Server



Dacă dispui de o imprimantă și vrei să o împarți cu toți prietenii din rețea, nu e nici o problemă. Dacă dispui de mai multe imprimante, soluția o reprezintă acest Print Server dedicat. Legi toate imprimantele la acesta și prin intermediul portului UTP toate imprimantele pot fi accesate prin rețea. Managementul se face prin intermediul serverului de web inclus, iar monitorizarea imprimantelor se face prin intermediul a 3 LED-uri.

| |
|---|
| Denumire: 3-Port Print Server |
| Gen: Print server |
| Producător: Edimax |
| Distribuitor: Elsaco Electronics |
| Telefon: 0231-51.42.78 |
| Preț: 111 EUR (fără TVA) |
| Calitate: |

## Olympus Digital Voice Recorder



Adio, benzi magnetice, adio, reportofoane clasice și greoaie. Bine ați venit în era digitală! Un astfel de exemplu îl reprezintă și acest reporto-fon. Cu ajutorul lui putem să ne înregistrăm diverse discuții sau putem să ne salvăm chiar propriile memorii (audio). Înregistrările astfel efectuate pot fi transferate pe un PC prin intermediul conectorului USB inclus.

| |
|---|
| Denumire: Digital Voice Rec. |
| Gen: Reportofon Digital |
| Producător: Olympus |
| Distribuitor: DigitalWORLD |
| Telefon: 021- 411.99.13 |
| Preț: 67 EUR (fără TVA) |
| Calitate: |

## UV Reflecting Light & Cables



Pentru cei care vor ca PC-ul lor să arate bine s-au creat aceste "neoane" frumos colorate care, împreună cu cablurile IDE ce le însoțesc, pot transforma o carcasă întunecată și plină de praf într-una frumos luminată și deosebit de atrăgătoare.

| |
|---|
| Denumire: UV Reflecting Light |
| Gen: Cabluri IDE iluminate |
| Producător: N/A |
| Distribuitor: DigitalWORLD |
| Telefon: 021- 411.99.13 |
| Preț: 19 EUR (fără TVA) |
| Calitate: |

# Sony Flat Panel LCD

Tehnologia de ultimă generație pe care cei de la Sony au reușit să o implementeze în acest monitor nu face nimic altceva decât să dovedească încă o dată calitatea deosebită a produselor ce poartă acest nume. Din momentul în care acest monitor este conectat la PC, impresionanta lume a imaginilor viu colorate vi se așterne la "picioare". Rezoluția nativă a acestui monitor este de 1280 x 1024, iar timpul de răspuns de doar 20 ms permite chiar și celor mai înrăiți gameri să se bucure în voie de feeling-ul pe care îl oferă monitorul în timpul jocurilor. Un aspect destul de important îl reprezintă butonul "auto". La apăsarea acestui buton, toate funcțiile geometrice ale monitorului se vor ajusta automat în funcție de rezoluție sau alte funcții ale plăcii video. Cu ajutorul unui alt buton de control utilizatorul își poate alege și temperatura culorilor, fie din lista predefinită (9300K, 6500K), fie își poate configura această opțiune în funcție de propriile preferințe. Unghiurile de vizibilitate maxime ale monitorului sunt incluse între valorile 160 (orizontal) și 150 (vertical) de grade. Rata de refresh al monitorului la rezoluția nativă se poate încadra în plaja de valori dintre 48 și 75 de Hz. Calitatea imaginilor oferite de acest monitor se datorează și distanței între pixeli de doar 0.264 mm. Modul de conectare a lui Sony SDM-HS73 la PC se realizează doar prin intermediul conectorului analogic HD15.




În concluzie, monitorul impresionează… și impresionează destul de mult. În orice situație te-ai afla sau oriunde te-ai "afișa" cu el, cu siguranță vei atrage atenția și admirația celor din jur.

Denumire: SDM-HS73
Gen: Monitor LCD
Producător: Sony
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 659 EUR (fără TVA)
Calitate:

## Pinnacle Studio MovieBox USB



Studio MovieBox oferă tot ce are nevoie un utilizator pentru a-și transforma PC-ul într-un studio de mixare profesionist. Cu o astfel de "sculă" poți face cam orice în materie de sunet și imagine, limita fiind dată doar de imaginație. Studio MovieBox este plin de conectori cu funcții pentru intrări/ieșiri de semnal analogic și cu mufe pentru conectare la PC.

Denumire: Studio MovieBox
Gen: Home Movie Maker
Producător: Pinnacle
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 219 EUR (fără TVA)
Calitate:

## LifeView FlyCam USB300



Comunicațiile online au fost, sunt și vor fi unul dintre cele mai utilizate servicii pe care le oferă Internetul. La ora actuală asistăm la ceea ce se numește comunicație prin imagine și sunet. FlyCam reprezintă o soluție pentru realizarea transferurilor de secvențe video către diverși interlocutori. Tot ce aveți de făcut este să-l conectați la un port USB și să vă căutați o cameră virtuală pentru chat.

Denumire: FlyCam USB300
Gen: WebCam
Producător: LifeView
Distribuitor: Elsaco Electronics
Telefon: 0231-51.42.78
Preț: 20 EUR (fără TVA)
Calitate:

## AuraVision EluminX



De obicei, când te "prinde" un joc, există posibilitatea ca foarte multe ore să nu te mai dezlipești de computer. Odată luat de val, te "trezești" în mijlocul nopții că, la un moment dat, nu mai nimerești tastele și începi să dai greș. Soluția vine de la AuraVison care au produs o tastatură aproximativ normală, ceva mai înghesuită, dar cu taste transparente. Pe timpul nopții acestea se iluminează și toate caracterele devin vizibile.

Denumire: EluminX
Gen: Tastatură luminescentă
Producător: AuraVision
Distribuitor: Elsaco Electronics
Telefon: 0231-51.42.78
Preț: 97 EUR (fără TVA)
Calitate:

## Denpa USB 24




Exceptând funcțiile de bază ale FM Radio-ului, acesta poate funcționa și ca reportofon. Dar nu orice tip de reportofon. Pe lângă microfonul inclus, în pachet mai găsim un microfon foarte mic, extern (tip lavalieră) și încă un microfon extern fără fir. Avantajul acestuia este faptul că poate "emite" de la o distanță de maxim 25 de metri.

Denumire: Denpa USB 24
Gen: Radio FM + reportofon
Producător: Harvest General
Distribuitor: Sysnet Distrib.
Telefon: 0244-18.59.20
Preț: N/A
Calitate:

# Kingmax USB Flash Disk 2.0




Una dintre marile probleme de care unii așa ziși "calculatoriști" se lovesc în viața de zi cu zi este legată în mare parte de transportul de cantități mai mari de date de la o destinație la alta. În prezent, se practică smulgerea HDD-ul din unitatea centrală și așezarea cu grijă într-o pungă cu "pernuțe" de aer, apoi căratul până la un prieten unde, în mare grabă, îl înfingi în calculatorul lui că, deh, ai și tu nevoie de câteva MP3-uri, ceva poze (nu spun de care) sau câteva documente *.mpg. Greu, foarte greu. Bine, există și varianta CD-RW-urilor, însă uneori… ca să prăjești un astfel de disc, ți se pare că trece o veșnicie… mai ales la 2X. La unitățile floppy nici nu vreau să mă gândesc… sunt piese de muzeu… mă mir cum de nu au ruginit deja. Și uite așa timpul a trecut și odată cu acesta... apar noi tehnologii (ce-i drept, unele mai bune, altele... nevermind).

Unul dintre rezultatele pozitive obținute din aceste tehnologii îl reprezintă noile tipuri de memorii flash. În cazul de față, această memorie este folosită pentru crearea de pen drive-uri. Și au crescut-o și au crescut-o (într-o zi cât alții într-o lună) până a ajuns să încapă într-un dispozitiv, puțin mai mare decât un capac de stilou, până la 512 MB sau chiar mai mult. Și ca meniul să fie complet, ne mai trebuie "garnitura" formată din deliciosul USB 2.0 cu ale lui rate de transfer de 4.2 Mb pe secundă.

În consecință, problema transportului de date este oarecum rezolvată. Ce ne facem însă cu anumite date pe care nu dorim să le pierdem "din greșeală"? Păi, ce să facem? Fie le protejăm la scriere, fie le protejăm prin parolă ca nu cumva să își bage nu-știu-ce curios nasul printre ele.

| |
|---|
| Denumire: USB Flash Disk 2.0 |
| Gen: Flash Drive |
| Producător: Kingmax |
| Distribuitor: Tornado Sistems |
| Telefon: 021-207.77.77 |
| Preț: 137 USD (fără TVA) |
| Calitate: ■ ■ ■ ■ ■ |

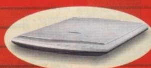



Plustek

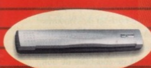
Vrei un scaner bun?
Alege-ți un Plustek



OpticPro ST24
A4 Flatbed
Adaptor de transparență
1200x1200 dpi hardware
512 KB Buffer
USB
Licență Corel Draw



OpticSlim 1200
A4 Flatbed Ultra Slim
600x1200 dpi hardware
48 bit
USB 2.0



Optic Slim M12
A4 Sheetfed
600 dpi hardware
48 bit
USB 2.0




K Tech Electronics
Bucuresti, Calea Grivitei 397,
Tel: 021- 22.44.535
Fax: 021- 22.44.586
email: office@ultrapro.ro
Magazin on-line:
www.ultrapro.ro

Magazin UltraPRO • Service Center • Distributie zonala

BUCURESTI Sos. Stefan cel Mare nr. 54, Tel.: 021-211.70.90; B-dul N. Titulescu nr. 117, Tel.: 021-222.20.36; B-dul Regina Elisabeta nr. 30, Tel.: 021-310.11.65; B-dul Stirbei Voda nr. 162, Tel.: 021-212.65.02; B-dul Corneliu Coposu nr. 3-5, bl. 101, Tel.: 021-326.73.63; Calea Dorobantilor nr. 116-122, bl. 6, Tel.: 021-231.86.33; Str. George Enescu nr. 36-42 (P-ta Lahovari), Tel.: 021-210.07.98; Calea Mosilor nr. 292, bl. 38, Tel.:021-211.17.66; Sos Pantelimon nr. 93, Tel.: 021-250.16.12; B-dul Al.Obregia nr. 18, Tel.: 021-460.31.13; BRASOV B-dul 15 Noiembrie nr. 37, Tel.: 0268-47.22.88; B-dul Republicii nr. 15, Tel.: 0268-41.04.20; CONSTANTA B-dul Ferdinand nr. 89A, bl. AR1, Tel.: 0241-61.50.00; Str. Stefan cel Mare nr. 67, Tel.: 0241-52.20.30; B-dul Tomis nr. 97,Tel.: 0241-55.26.37; CRAIOVA Calea Bucuresti, bl. 21b, Tel: 0251-310058, 0251-406797; IASI Str. Banu nr. 8, Tel.: 0232-26.63.43 Sos Pacurari nr. 15-17, bl.538, Tel.: 0232-27.11.51, 0232-27.10.15; PITESTI B-dul Republicii, Bl. G1 (Casa Cartii), Tel.: 0248-22.37.28; TIMISOARA Piata Marasti nr. 1-2, Tel.:0256-43.05.99; BUZAU B-dul Unirii bloc PTTR, Tel.:0238-72.20.74; BACAU Str.Marasesti nr. 151, Tel.:0234.20.60.71

# Samsung Digimax V4




Digimax V4 este ultimul model de cameră foto digitală, concepută de compania coreeană Samsung. Cu ajutorul ei poți să suprinzi o sumedenie de evenimente ce au loc în viața unui om, fie că sunt vesele, fie că sunt triste (Dumnezeu să-l odihnească). Spre deosebire de un WebCam obișnuit, cu acest Digimax V4 îți poți realiza mult mai simplu și mai ușor scopul propus. Datorită celor 4.1 Megapixeli se pot obține imagini la o rezoluție maximă de 2272x1704 pixeli. În situațiile în care considerați că spațiul de pe modulul de Flash scade simțitor cu fiecare poză făcută, există posibilitatea de a mai reduce din rezoluția pozelor până la valori de 1120x840 sau 544x408 pixeli. Tot pentru economia de spațiu există și posibilitatea în care se poate alege și între tipul de compresie TIFF sau JPEG. Tot la alegerea utilizatorului se poate seta camera atât în mod Image, cât și Movie. La alegere celei de-a doua opțiuni pe cardul de 32 MB inclus în pachet se pot stoca până la 2 minute și 43 de secunde de secvențe video și audio. Din păcate, alt format de compresie în afară de AVI nu putem să selectăm (ar muri de ciudă DivX-ul). Dacă se dorește fotografierea unor anumite aspecte dintr-un "peisaj", se poate apela la funcțiile de Zoom de care Samsung Digimax V4 nu duce lipsă. Valoarea maximă a zoom-ului este de 12X. La această valoare se ajunge printr-un zoom de 3X optic și un zoom de 4X digital.

Navigarea prin meniuri, configurarea camerei sau pur și simplu vizionarea pozelor sau a instantaneelor ce se doresc fotografiate se poate realiza prin intermediul ecranului de 1.5 inci.

Dacă se dorește fotografierea anumitor obiecte de la o distanță foarte mică, se poate apela la funcția de macro. La activarea acestei funcții se pot fotografia obiecte de la o distanță de 6 cm (cam mult, mult prea mult).

■ **BogdanS**

Denumire: Digimax V4
Gen: Cameră foto digitală
Producător: Samsung
Distribuitor: DECK Computers
Telefon: 021-434.34.00
Preț: 447 EUR (fără TVA)
Calitate:

## HighPoint RocketRAID 1520



Performanțele unui controller Serial ATA sunt superioare unui controller Parallel ATA, ce se găsește pe marea majoritate a plăcilor de bază actuale. Cei de la HighPoint au realizat un controller dual channel în care se pot conecta maxim 2 HDD-uri SATA. Acest controller se instalează într-un slot PCI, el funcționând fără probleme alături de prietenul său, controller-ul ATA de pe placa de bază.

Denumire: RocketRaid 1520
Gen: Controller Serial ATA
Producător: HighPint
Distribuitor: Elsaco Electronics
Telefon: 0231-51.42.78
Preț: 59 EUR (fără TVA)
Calitate:

## HighPoint RocketHead 100




Dacă problema unei rate de transfer a datelor e cât de cât îmbunătățită, ce ne facem cu vechile HDD-uri paralele? În orice caz, nu le vom arunca, ci le vom putea folosi în continuare. Cu ajutorul acestui adaptor putem să conectăm un HDD normal la orice controller Serial ATA. În acest fel, și vechiul hard disk va fi nevoit să muncească mai mult, datele fiind transferate mai rapid.

Denumire: RocketHead 100
Gen: Adaptor SATA - ATA
Producător: HighPint
Distribuitor: Elsaco Electronics
Telefon: 0231-51.42.78
Preț: 20 EUR (fără TVA)
Calitate:

## HighPoint RocketMate 110



Acest tip de "rack" produs tot de HighPoint vă poate fi de un real folos în situațiile în care doriți să înlocuiți sau să montați un alt HDD într-un computer ce este deja în funcțiune. Problemele legate de acele hard-disk-uri care în funcționare ating temperaturi mari sunt rezolvate prin montarea unui cooler în spatele rack-ului.

Denumire: RocketMate 110
Gen: Rack Hot Swappable
Producător: HighPint
Distribuitor: Elsaco Electronics
Telefon: 0231-51.42.78
Preț: 58 EUR (fără TVA)
Calitate:

## US Robotics Voice Modem PCI



Când vezi un modem ce are "lipit" pe el un chipset U.S. Robotics, rămâi plăcut surprins. Totul până la specificațiile producătorului. Fiind un model WinModem, el poate fi folosit doar pe calculatoare ce au ca sistem de operare orice tip de Windows. Lăsând "poliloghia" deoparte, acest modem atinge o rată maximă de conectare de 56K, și, în plus, puteți să folosiți PC-ul și pe post de robot telefonic.

Denumire: Voice Modem PCI
Gen: Fax Modem Intern
Producător: US Robotics
Distribuitor: Elsaco Electronics
Telefon: 0231-51.42.78
Preț: 17 EUR (fără TVA)
Calitate:

# GET MOBILE

## Alcatel One Touch 735




Viitorul Alcatel OT 735, care urmează să fie lansat pe piață în luna septembrie a acestui an, poate oferi utilizatorilor posibilitatea de a beneficia de cele mai noi funcții existente în marea majoritate a terminalelor de ultimă generație, la un preț ceva mai accesibil. Începând de la display-ul capabil să afișeze imagini de maxim 128 x 128 de pixeli la o adâncime de culoare de 4096 de culori și până la jocurile ce pot fi download-ate de pe diferite site-uri, ce-i drept în schimbul unei anumite sume de bani, Alcatel One Touch 735 este foarte promițător. Că tot veni vorba de jocuri, acest telefon dispune de un mini-joystick, un set de butoane strategic amplasate și un sunet clar, datorat speaker-ului polifonic, și care, împreună cu funcțiile de vibrație, cresc nivelul feeling-ului respectivelor jocuri la un stadiu asemănător cu cel oferit de o consolă GameBoy.

### CARACTERISTICI:

| | |
|---|---|
| Dimensiune: | 116 x 47 x 20 mm |
| Greutate: | 95 g |
| Display: | CSTN – color |
| Rezoluție Display: | 128 x 128 pixeli |
| Tip acumulator: | Li-Ion |
| Stand-by: | 260 ore |
| Talk time: | maxim 6 ore |

## Philips 330




Dacă ar fi să ne luăm după prima impresie la vederea acestui telefon, am spune cu siguranță că sub "carcasa" deosebita se ascunde o adevărată mașinărie. Ei bine, nu e chiar așa. Ideea pe baza căreia a fost fabricat acest telefon este aceea de a oferi unui utilizator obișnuit exact acele funcții de care are nevoie în viața de zi cu zi. De exemplu, cu ajutorul funcțiilor de WAP sau de POP3/SMTP puteți fi în permanență conectat la cele mai proaspete informații sau la căsuța de poștă electronică. De o utilitate indiscutabilă este și prezența modem-ului de 14400 bps, prin intermediul căruia se pot tranfera anumite date din memoria telefonului pe diverse alte dispozitive. Dacă nu vă convine nuanța de culoare, nu e nici o problemă. Philips 330 se găsește pe piață în patru culori diferite: Sparkling Blue, Lacquer White, Brilliant Silver și Shining Red.

### CARACTERISTICI:

| | |
|---|---|
| Dimensiune: | 83 x 43 x 22 mm |
| Greutate: | 79 g |
| Display: | Graphic display |
| Rezoluție Display: | 101 x 80 pixeli |
| Tip acumulator: | Li-Ion 570 mAh |
| Stand-by: | până la 400 ore |
| Talk time: | peste 4 ore |

## Siemens M55

O soluție ceva mai "profi" pare a fi cea de la Siemens. Cu un M55 în buzunar nu îți mai faci griji că ai uitat de nu știu ce întâlnire sau ai pierdut nu știu ce informație "utilă". Totul este la purtător. Datorită unei memorii interne de 1.8 MB se poate stoca o listă de 500 de nume și numere de telefon + 20 de mesaje vocale + 10 comenzi vocale + un număr imens de SMS-uri și e-mail-uri. Două jocuri, Wappo și Extreme, sunt și ele prezente. Dacă vă chinuie talentul de DJ puteți să vă împrieteniți cu compozitorul de sonerii polifonice, iar dacă sunteți un iubitor de instantanee, puteți să folosiți camera foto digitală inclusă. Managementul acestui telefon nu s-ar putea realiza fără meniul grafic foarte intuitiv de care dispune Siemens M55.

### CARACTERISTICI:

| | |
|---|---|
| Dimensiune: | 101 x 46 x 21 mm |
| Greutate: | 83 g |
| Display: | Graphic display |
| Rezoluție Display: | 101 x 80 pixeli |
| Tip acumulator: | Li-Ion 700 mAh |
| Stand-by: | până la 250 ore |
| Talk time: | maxim 6 ore |




■ BogdanS

# Service autorizat




### Marius – București

Am o mare problemă și sunt disperat: la instalarea unor jocuri mai noi sau chiar a unor jocuri care până acum funcționau, primesc o eroare imediat după începerea setup-ului: "Error Number:0x80070725. Description: Incompatible version of RPC stub. Setup will now terminate." Ce să fac?????

**R:** *Eroarea este cauzată de incompatibilitatea unui fișier .DLL instalat în sistemul tău. De exemplu, dacă e să luam fișierul Oleaut32.dll, în mod sigur are versiunea 3.50. Eroarea astfel generată se datorează faptului că această versiune a fișierului poate fi folosită doar de Windows XP. Soluția pentru această problemă depinde de ce ai instalat pe computerul tău. Dacă ai instalat Office 2000 sau vreo componentă a acestui pachet Office, trebuie să îți instalezi Office 2000 Service Release 1 (o9regfix.exe) care se poate folosi pe orice sistem de operare pe care ai instalat suita office. Dacă NU ai instalat nimic legat de Office 2000, trebuie să folosești utilitarul mcrepair.exe tool. Dacă rulezi Windows 95 sau 98, poți rezolva problema cu ajutorul utilitarului dcom95.exe (pentru Windows 95) și dcom98.exe (pentru Win. 98). În continuare, trebuie să boot-ezi în mod MS-DOS. Ajuns la prompter-ul c:\windows, aplici următoarele comenzi:*

```
CD c:\windows\system
rename oleaut32.dll oleaut32.old
exit
```

*La restart, o să primești un mesaj de eroare, pe care îl ignori. Rulezi utilitarul dcom9x.exe și situația s-a rezolvat.*

*PS: Toate fișierele necesare le găsești pe CD-ul LEVEL \Utilitare\Troubleshooting.*

### Olteanu Alexandru – @

Am un Duron la 750 MHz, 128 MB Ram, HDD 20 GB Western Digital și o placă video GeForce 2 MX 400. Toate acestea vin împreună cu un CD-RW Sony 48x-12x-48x. Am câteva întrebări:

1. Este neapărat necesar să am un cablu IDE ca să nu existe erori la CD, deoarece eu nu am acest cablu, ci folosesc cablul de la HDD (cred...)?

2. Sistemul meu este îndeajus de rapid ca să poată scrie CD-uri la 12x??

3. Care este deosebirea dintre "disk at once" și "track at once"? Cu track at once apar mai puține erori?

4. Are ceva dacă îmi pun CD-RW pe DMA?

5. La Nero, când dai pe "compilation info" și alegi "cache files smaller than 64 kb", el bagă acele fișiere în cache-ul HDD-ului sau al CD-RW-ului? Care este valoarea recomandată?

**R:** *1. Nu, nu este neapărat să ai unitatea CD-RW instalată pe un alt cablu IDE. Poate funcționa foarte bine și pe același cablu cu HDD-ul, doar că rata de transfer poate avea uneori de suferit.*

*2. Sistemul este destul de bun pentru a scrie CD-uri chiar și la 48 X. Totul e să îți faci rost și de blank-uri ce pot fi scrise la această viteză.*

*3. Deosebirea între cele două moduri de "ardere" este următoarea: în modul DAO (disk at once) datele pe care dorești să le pui pe CD vor fi scrise normal, adică de la cap la coadă, fără întreruperi într-o singură sesiune. Modul TAO (track at once ) se întâlnește cel mai des la CD-urile Audio ce conțin piese muzicale. Dacă ai observat, există un mic spațiu de câteva secunde între piese. Asta înseamnă că fiecare piesă în parte este considerată ca o sesiune și astfel se lasă un spațiu de departajare între eventualele două sesiuni de scriere.*

*4. Dacă unitatea ta suportă modul DMA, este chiar recomandat să fie setat astfel. Dacă nu are suport DMA, este suficient și modul PIO.*

*5. În momentul în care se bifează această funcție, Nero este obligat să bage în cache-ul CD-RW-ului și acele fișiere mai mici. Valoarea recomandată este cea "default", adică 64 Kb.*

### Andrei N – @

Am o întrebare în legătură cu inscripționarea CD-urilor. Folosesc pentru inscripționare programul Nero și acesta nu finalizează CD-urile, după setările programului din "fabrică", adică nu mai poate fi inscripționat nimic pe CD-ul respectiv. Aș vrea să știu ce avantaj am dacă finalizez CD-urile. Se pot finaliza CD-urile, dacă am mai scris ceva înainte, fără se se strice?

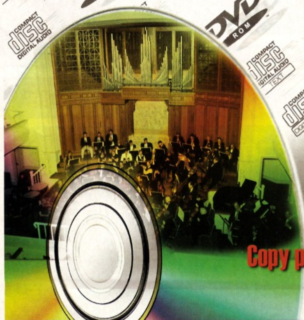
**R:** *Cred că ai făcut o mică confuzie. Dacă mergi pe varianta cu "închisul" CD-ului, indiferent cât spațiu ți-a mai rămas nefolosit pe CD-ul respectiv, acesta nu mai poate fi folosit pentru scriere în viitor. Dacă lași CD-ul "deschis", atunci poți oricând să mai adaugi informații până atingi capacitatea maximă de stocare a CD-ului. Avantajul finalizării CD-urilor este acela că un CD "închis" poate fi citit cu succes chiar și pe unele unități CD-ROM mai vechi (4X, 6X, 8X etc). Datorită tehnologiei de la acea vreme, pentru ca un CD-ROM să recunoască un CD, era obligatoriu să găsească un cod de început și de sfârșit. În ceea ce privește finalizarea ulterioară a discurilor, nu este nici o problemă. Datele deja scrise pe eventualul CD nu vor fi absolut deloc influențate de închiderea discului.*

■ **BogdanS**

...save our values...

CD, MC, DVD manufacturing

on firm grounds



Copy protection for CD-Audio and CD-ROM

/// VTCD VIDEOTON

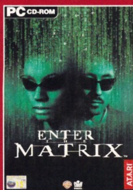
Compact Disc Factory Ltd.




H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: vtcd@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

CONCURS LEVEL ŞI




# Câştigă jocul Enter The Matrix

Cine este fosta prietenă a lui Morpheus din jocul Enter the Matrix?

a. Neo

b. Trinity

c. Niobe

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Nume, prenume | | | | | | | | | |
| Str. | | Nr. | | Bl. | | Sc. | | Ap. | |
| Localitate | | Cod | | Judeţ | | | | | |
| Telefon | | e-mail | | | | | | | |

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului Enter The Matrix din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500010 Braşov, pâna la 1 august 2003.

CONCURS LEVEL ŞI







# Câştigă jocul Silent Hunter II

În zona cărui oraş se petrece acţiunea din jocul CSI: Crime Scene Investigation?

a. Pătârlagele

b. Bucureşti

c. Las Vegas

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Nume, prenume | | | | | | | | | |
| Str. | | Nr. | | Bl. | | Sc. | | Ap. | |
| Localitate | | Cod | | Judeţ | | | | | |
| Telefon | | e-mail | | | | | | | |

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului CSI: Crime Scene Investigation din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500010 Braşov, pâna la 1 august 2003.

CONCURS LEVEL ŞI

THRUSTMASTER®




# Câştigă USB Joystick

Cât de mare este coeficientul de zoom al dispozitivului Bushnell Night Vision?

a. 1x

b. 2.4x

c. 5x

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Nume, prenume | | | | | | | | | |
| Str. | | Nr. | | Bl. | | Sc. | | Ap. | |
| Localitate | | Cod | | Judeţ | | | | | |
| Telefon | | e-mail | | | | | | | |

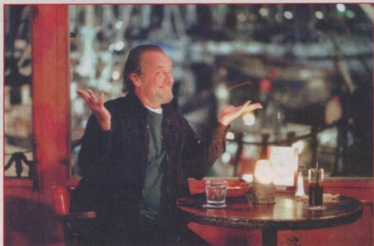
Răspunsul îl găsiţi în rubrica Hardware din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500010 Braşov, pâna la 1 august 2003.

lifestyle

# Al naibii tratament!

Primul film din această lună este o comedie zgomotoasă a studiourilor Revolution: Al naibii tratament! Adam Sandler și Jack Nicholson joacă rolurile unui pacient și, respectiv, al unui terapeut, cu toate că uneori este greu să îi deosebești. După o altercație, la bordul unui avion, în care blândul și manieratul Dave Buznik (Adam Sandler) își iese din fire, acesta este condamnat de către judecătoarea Daniels (Lynne Thigpen) să urmeze ședințe de tratament pentru stăpânirea nervilor, conduse de doctorul Buddy Rydell (Jack Nicholson), ședințe la care participă bărbați și femei cu tulburări de comportament. Metodele terapeutice neortodoxe folosite de Buddy, provocatoare și brutale, îl zăpăcesc complet pe Dave. Apoi, după o nouă boacănă, judecătoarea Daniels îi ordonă lui Dave să ia in serios ședințele de terapie, căci altfel va ajunge la închisoare. Buddy se mută cu Dave pentru a-l ajuta să se lupte cu demonii din interiorul său. Buddy, deși nu-l "chinuie" demonii deloc, se dezlănțuie ori de câte ori are ocazia, făcând comentarii ireverențioase la adresa prietenei lui Dave, Linda (Marisa Tomei), și îl determină pe Dave, puțin câte puțin, să–și înfrunte frustrările trecute, dar și pe cele din prezent. Însă Buddy merge prea departe și Dave trebuie să decidă dacă se va retrage în carapacea lui sau dacă va înfrunta situațiile de unul singur. Oare tratamentul încurcat și contradictoriu la care-l supune Buddy este conform cu ceea ce i-ar prescrie un doctor normal? Dar oare l-ați putea vedea pe Jack Nicholson în rolul unui terapeut și nu al unui pacient?

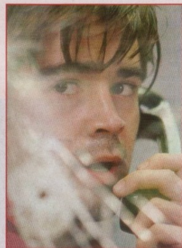




**Data lansării iulie 2003**

**Distribuit de InterComFilm România**

# Cabina telefonică



Un telefon poate schimba viața unui om. Uneori, îi poate chiar pune capăt. Acesta este cazul agentului de publicitate Stu Sheppard (Colin Farrell), care este sechestrat într-o cabină telefonică de un necunoscut care îl amenință la telefon că îl va împușca dacă închide.

Ce faci atunci când auzi un telefon public sunând ? Deși știi bine că nu pe tine te caută, primul impuls este acela de a răspunde. Un telefon sunând cere un răspuns. Dar, răspunzând, Stu se trezește prins într-un joc misterios și periculos. Un interlocutor necunoscut (Kiefer Sutherland) îl amenință cu moartea dacă închide telefonul. Un act de violență petrecut în imediata apropiere a cabinei telefonice atrage atenția polițiștilor, care sosesc la fața locului, fiind convinși că Stu este cel periculos, și nu interlocutorul său invizibil. Căpitanul Ramey (Forest Whitaker) încearcă să-l convingă să iasă din cabina telefonică. Însă ceea ce Ramey nu știe este că toți cei prezenți la fața locului – echipa sa de polițiști, reporterii veniți în căutare de senzațional, soția lui Stu, Kelly și prietena sa, Pamela – sunt în vizorul armei interlocutorului necunoscut. Pe măsură ce timpul trece, Stu, întruchiparea necinstei și a imoralității, este nevoit să treacă printr-o transformare morală. Din punct de vedere emoțional, necunoscutul îl domină. Minciunile lui Stu nu-i mai sunt de nici un folos. În schimb, el trebuie să își sondeze adâncimile sufletului pentru a găsi tăria de a-l învinge pe interlocutorul său, făcând jocul și mai periculos.



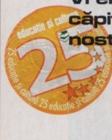


**Data lansării iulie 2003**

**Distribuit de InterComFilm România**

# Lider

## Vrei să fii căpitanul nostru?







POPULAR

OBIECTIVE
40 Sex și Erotism
40 Notorietate
20 Relații Internaționale
30 Cultură și Educație
1500 Euro
3 Proprietăți

Lider

200 Bank of IDEE State 20
Treasurer of Idee State
200 EURO

Răspundeți-mi și mie la o întrebare: ce vă faceți atunci când vă strângeți mai mulți, nu aveți la dispoziție decât un calculator la care puteți cel mult asculta niște muzică, vreți să vă distrați pe cinste și să vă mai și dovediți aptitudinile deosebite care vă fac remarcat în grupul în care vă aflați? Răspunsul la această întrebare nu este în nici un caz unul de genul: caut tot ce este de băut pe acolo, dau rapid peste cap vreo 3 pahare de tărie și stau cu 5 beri desfăcute lângă mine, după care încep să spun bancuri deocheate la care râd de unul singur. Nu. Răspunsul nu vine din această direcție, ci de la oamenii de la IDEE (nu sunt aceeași cu cei de la Minolta), oameni care au avut o idee foarte bună și, chiar mai mult, au și pus-o în aplicare. Astfel a apărut pe piață un board-game care, de când a ajuns în redacție, ne-a cam făcut să ne mai odihnim un pic ochii terminați de pixelii monitoarelor. Este vorba despre Lider, un joc cu personalitate pe care am să încerc să vi-l prezint în rândurile următoare.

### Creiere încinse

Îmi amintesc și acum de vremurile de altădată când încingeam adevărate partide de Bunul Gospodar. A urmat apoi, o dată cu intrarea noastră în rândul lumii civilizate, Monopoly. Acestea sunt însă "pantaloni scurți" față de Lider! Ideea jocului seamănă oarecum cu cele de dinainte: unul dintre jucători va trebui să se impună în fața celorlalți. Pentru aceasta însă avem la dispoziție mult mai multe mijloace care, cel puțin unele din ele, sunt cam neortodoxe. Jocul este guvernat de capacitatea noastră de a ne descurca în relația cu zarurile, tabla de joc, dar mai ales în relația cu ceilalți jucători, deoarece nimic nu este interzis în acesta. Până și furtul banilor din casă, în clipa în care ceilalți nu sunt atenți, este permis în Lider. Jucătorul va trebui să-și aleagă la început un personaj: sportiv, politic, popular, rebel, manager, artist sau media. Fiecare dintre ei are trecute anumite obiective. În clipa în care primul jucător reușește să îndeplinească obiectivele specifice personajului pe care și l-a ales, va fi considerat câștigător.

Obiectivele constau în obținerea unui anumit număr de puncte pentru: sex și erotism, notorietate, relații internaționale, educație și cultură; a unei anumite sume de bani și a unui număr de proprietăți.

Tabla este una specială. După ce dăm cu zarurile, jetonul poate urma una dintre traiectoriile posibile: în zona oraș prin cartierul Cultură, Afaceri, Notorietate, Sex și Erotism, Relații Internaționale sau unul din traseele externe: prudent sau riscant. Alegerea noastră va fi determinată de interesele pentru momentul respectiv, de departamentul la care avem deficiențe de puncte etc. În joc vom putea cumpăra puncte, proprietăți, vom putea plăti pentru o noapte de plăceri sălbatice sau

IDEE GAMES

CONCURS LEVEL ȘI




## Câștigă 5 jocuri Lider!

**Jocul Lider este un:**

- a. board-game ☐
- b. video game ☐
- c. film ☐

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500010 Brașov, până la 1 august 2003.





# MANAGER

OBIECTIVE

| | |
|---|---|
| 35 | Sex și Erotism |
| 29 | Notorietate |
| 28 | Relații Internaționale |
| 40 | Cultură și Educație |
| 2200 | Euro |
| 3 | Proprietăți |







# REBEL

Deții tot felul de afaceri, îți dorești un laborator clandestin, iar faptul că ești persoana non-grata îți face plăcere. Ai ajuns ceea ce ești prin înșelăciuni și șantaj la nivel înalt. Cea mai răsunătoare acțiune a ta rămâne mitingul de protest în spatele căruia erau interesele tale și care a avut drept scop schimbarea partidului de guvernământ! Pentru un rebel sexul este foarte important, însă cultura este neglijabilă...

vom putea negocia cu ceilalți jucători și vom putea încheia alianțe care să ne apropie de succes.

### Pentru "oameni mari"

Să nu credeți cumva că Lider se adresează celor care mai au de făcut bastonașe pe caietele de dictando. Nici vorbă. Lider este un joc pentru cei care, chiar dacă mai sunt în școală, au cam ajuns de ceva timp la nivelul liceului. Există tot felul de situații hazlii în fața cărora te pune jocul și pe care nu prea le-ai putea înțelege dacă nu ai o anumită vârstă. Referirile la relațiile jucătorului cu femeile sunt destul de dese, în special în zona de sex și erotism pe care, cel puțin noi, am bătut-o de la cap la coadă. Umorul abundă pe tabla de joc. Dacă ar fi să vă dau numai câteva exemple v-aș spune că: strada Pro SUA se intersectează cu strada Putin, există o piață numită Meandrele Concretului, Piața Poliției cu Bd. Gică, Bd. Manelelor cu str. Hackerilor, Calea Silicoanelor dă în Piața viitorilor revoluționari din '89 etc. De asemenea, jetonul tău poate ateriza în tot felul de căsuțe ciudate: "Scandal public – după ce ai avut grijă de ea ca un părinte, secretara te trădează", "Dacă mergi și astăzi, fetele îți oferă un bonus pentru fidelitate. Ce alegi?" sau "Ești invitat la Surpriza stelei din dragoste".

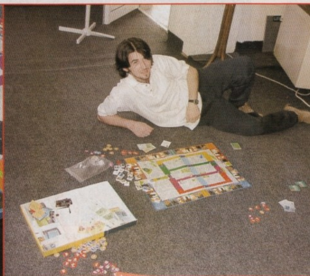
Pe drept cuvânt, o dată ce vă veți obișnui un pic cu regulile jocului și veți adopta o strategie care să vă asigure succesul, Lider va deveni un joc la care veți reveni, și veți reveni, și veți reveni. Jocul te prinde în cele din urmă și, parcă, nu-ți mai dă drumul datorită libertății mari pe care ți-o oferă, deși este un board game, dar și situațiilor complexe pe care le creează pentru a duce la găsirea unui Lider.

Jocul Lider mi s-a părut a fi unul dintre cele mai interesante proiecte care încearcă să simuleze situațiile reale într-un model atractiv pentru tinerii de astăzi. După ce veți juca Lider și dacă veți mai și accesa pagina on-line a jocului veți vedea în ce măsură proiectul Lider al celor de la IDEE încearcă să ne pregătească pentru situațiile pe care le vom putea întâlni în viața de zi cu zi. Mai mult, echipa IDEE se implică foarte mult în viața jocului, chiar după lansarea acestuia. Astfel, în fiecare lună se organizează câte o petrecere LIDER într-unul din barurile bucureștene, la care sunt invitați fanii Lider, jucători și câștigători ai concursurilor organizate în mass-media. Există 2 concursuri online – www.idee.ro/lider –pentru a căror câștigare imaginația este atuul forte. O echipă LIDER va fi prezentă toată vara pe litoral organizând concursuri cu premii și promoții pe loc.

■ **Sebah**

| | |
|---|---|
| **Producător** | IDEE Games |
| **Tel.** | 021- 231.36.21 |
| **Preț** | 500.000 lei |
| **ON-LINE** | www.idee.ro/lider |



# Jurnal Anarchy Online



După acest ultim patch, Anarchy Online și-a rezovat o mare problemă, aceea a repetitivității. De acum încolo tinde să devină și mai popular ca joc online, deoarece are toate calitățile necesare. Mă bucură faptul că, după apariția articolului despre Anarchy Online în Level, o serie de gameri de la noi din țară, care au avut posibilitatea să joace, și-au făcut conturi și au intrat. În ultimele luni am primit tot mai multe e-mail-uri de la cititori, prin care ba mi se cereau informații, ba mi se spunea că au început să joace. Problema este că, în comparație cu ce efect au avut în străinătate jocurile online, la noi în țară aproape că pot fi considerate inexistente. Personal, nu cred că există mai mult de 1000-1500 de oameni care să fie înscriși și să joace constant un MMORPG sau alt gen de "massively multiplayer game". Motivele sunt, cred, foarte cunoscute. În primul rând, puțini sunt aceia care își permit să aloce din venitul lunar o sumă de 10-15 dolari special pentru așa ceva. Apoi, presupunând că banii există, posibilitățile de plată electronică sunt încă la început la noi, așadar nesigure și chiar periculoase. Mai departe, calculatoarele știm cu toții cam ce prețuri au. Practic, o investiție de minim 400 de euro nu este chiar la îndemână pentru un popor cu salariul minim pe economie de 65 de euro. De aceea, mi-am dat seama că, oricât aș încerca să popularizez acest tip de jocuri, mă voi izbi permanent de aceste probleme. Pe de altă parte, unii dintre cei care citesc Level se vor simți extrem de frustrați atunci când își vor da seama că nu-și permit astfel de luxuri. În concluzie, acest Jurnal Anarchy Online se încheie odată cu aceast număr. Evident, vom mai scrie despre jocuri online dacă ele vor merita, însă nu reprezintă deocamdată pentru Romania un subiect "la modă". Următoarele lucruri pe care le veți mai auzi referitor la acest excelent joc vor fi despre ceea ce aduce nou Shadowlands, următorul expansion-pack. Se pare că Rubi-Ka se va mări substanțial. Zonele noi vor conține lucruri la fel de noi, însă oarecum în oglindă (va fi vorba despre o dimensiune paralelă). Nu știu deocamdată când este data exactă de lansare a acestui expansion, însă fiți siguri că veți afla de pe http://www.level.ro/.

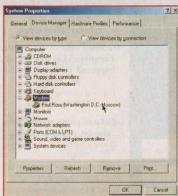
### La final

Sincer, trebuie să vă spun că sunt foarte trist. Aș fi vrut ca românii să aibă "puterea" să fie mai prezenți pe această piață în plină dezvoltare. Și piața este garantat în plină dezvoltare, pentru că așa ne spun statisticile. Spre exemplu, numărul de jucători cu conturi active la EverQuest este de aproape o jumătate de milion. Ultima Online are peste 250.000 și este urmat îndeaproape de Dark Age of Camelot. Anarchy Online are în jur de 30.000. Toate aceste cifre sunt în creștere și denotă faptul că lumea este din ce în ce mai interesată de subiect. Sunt sigur că și voi sunteți cu toții interesați și sper ca în următorii 5 ani de zile situația să se schimbe. Personal, voi încerca pe cât posibil să țin o evidență a acestei evoluții și să mă orientez în activitatea mea viitoare după ea. Până acum nu am reușit decât să vă prezint un joc cu un potențial imens și două modalități de a plăti. Voi face eforturi în continuare pentru a vă aduce în atenție cele mai importante evenimente din acest domeniu, însă de data aceasta va fi punctual. În mod ciudat, am încredere că viitorul vă va aduce ceea ce prezentului îi lipsește cu desăvârșire...

■ **Locke**



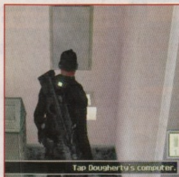
I'll be back! He'll be back too!




Nu știam eu de ce mă păzesc cagulații de când mi-am luat calculator. Imagine trimisă de Daia Lucian a.k.a. Fallen_Angel.




Pe căldurile astea nici asfaltul din jocuri nu mai rezistă. Imagine primită de la Maverick.




Oglindă, oglinjoară, de ce fața nu-mi apare?!
- D-aia!
Imagine primită de la Alex V.



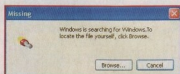

Pentru unii Pământul nu este deloc solid. Imagine primită de la GB.



Nu poți să știi pe unde dă moartea peste tine. Imagine primită de la Gmaxx.




Încă puțin și termin și quest-ul ăsta. Imagine primită de la Walter Atti.




La cât de aiurit este nici nu-i de mirare. Imagine primită de la Myth Itsmi.

**Câștigătorul din acest număr este Maverick.**

Imaginile pentru patch se trimit la adresa sebah@level.ro.

LEVEL 07/03 — talon de abonament

**DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

- 3 luni, la prețul de 230.000 lei
- 6 luni, la prețul de 400.000 lei
- 12 luni, la prețul de 750.000 lei

începând cu luna

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

### talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500010 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500010 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 26100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 07/03 — talon de comandă

**DA, doresc:**

| Revista | Preț | Bucăți | Total |
|---|---|---|---|
| CHIP SPECIAL WINDOWS XP | 70.000 lei/buc | | |
| CHIP SPECIAL WEBSITE | 100.000 lei/buc | | |

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

### talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500010 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500010 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 26100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!


# Vrei 5 reviste GRATIS?

# ABONEAZĂ-TE PE UN AN!

12 reviste x 115.000 lei = 1.380.000 lei

1 abonament / an = 750.000 lei






# WWW.

Numărul trecut, după ce mi-am chinuit mouse-ul pe site-ul "What You Are" (www.geocities.com/retardedtimmah), m-am gândit să aprofundez această temă și să aflu, de la alții, ce sunt eu... Internetul, bată-l vina, a fost cooperant ca întotdeauna și mi-a scos în cale o sumedenie de site-uri care se ofereau să îmi spună mai multe despre mine decât știu eu însumi. M-am decis astfel să îmi calc pe inimă și pe rubrică și să inaugurez prima ediție a "WWW."-ului în care este abordată o singură tematică. Nu disperați, nu înjurați, nu mă aplaudați încă... data viitoare revenim la conceptul inițial. Evident, dacă nu intervine ceva... Ca de exemplu bani. Știți, am mare nevoie de ceva fonduri. Vă rog! Vă fac reclamă gratuită în revistă! Sună acum! Accept și site-uri porno (mai ales!!!), dar și site-uri cu referate, sms-uri free și logo-uri pentru mobile.

■ Mitza

The "How Evil Are You?" Quiz



NOTE TO EVERBODY: Recently, this quiz has been getting a *lot* of hits. Please be conservative with posting images of your results on your sites/journals/ whatever, or I might have to kill this. T'ank yew.

What browser are you using to browse the Internet right now?
- Internet Explorer
- Netscape
- Opera
- AOL
- Neoplanet
- The human blood-created browser of evil
- Other

Which of the following European countries is your favorite or do you most closely indentify with?
- England
- France
- Germany
- Italy
- Luxembourg
- Spain
- Canada

What social clique do you belong to?
- Goths
- Jesus freaks
- Nerds
- Preps

## How evil are you?

*home.att.net/~slugbutter/evil*

Începem cu un site care ne va ajuta să găsim răspunsul la întrebări care macină creierele tinerilor din orice generație: "Oare cât de rău sunt?", "De ce am atâta sânge pe mâini?", "Ce e cu vocile alea din capul meu?", "Cum de am ajuns să dorm în cimitir?" și, mai ales, "Mamă!!! primește-mă înapoi în casă și îți promit că nu mai arunc pisica prin geam!"

YOU ARE TWISTED

EVIL-O-METER

You are just barely evil. Although you are not completely evil, and can easily change your ways if you ever desired to do so, if a tough desision comes up, you will choose that option that favors you.

## What flavour am I?

*quiz.ravenblack.net/flavour.pl*



Cor blimey, I taste like Tea.
I am a subtle flavour, quiet and polite, gentle, almost ambient. My prese
your clothes though, I can leave a nasty stain.
(If you were not Tea you would be Vanilla.)

Seria întrebărilor care nu vi le-ați pus niciodată dar care acum vor primi un răspuns continuă cu simpaticul "What Flavour Am I?" la care am descoperit cu stupoare că din profil semăn a ceai, iar de la depărtare miros a vanilie. Măi să fie! De asemenea, pe același site quiz.ravenblack.net veți mai descoperi și alte quiz-uri interesante ("What sort of hat are you?!"... de asta chiar sunt curios).

## What D&D character are you?

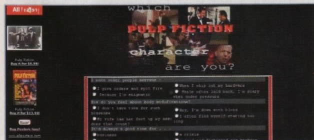
*neppyman.irulethe.net/dndwho*

În sfârșit un site mai serios! Având în vedere că iarăși m-am apucat să joc Wizardry, iar party-ul ăla de 8 personaje mă zăpăcește complet și nu sunt în stare să mă identific nici cu elful și nici cu human-ul, m-am gândit că poate site-ul de mai sus îmi va da o mână de ajutor. Până mi-am adus aminte că Wizardry 8 nu prea are legătură cu D&D-ul era prea târziu... indivizii mă etichetaseră deja ca un Lawful Neutral Gnome Ranger Bard. Imposibil! Eu nu sunt așa!

You Are A:

Lawful Neutral Gnome Ranger Bard

Follower Of Silvanus

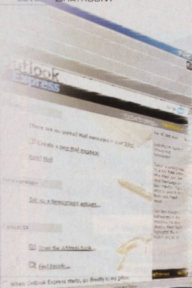



## What Pulp Fiction character are you?

*www.pyrrha.org/pulp*

Pentru final am păstrat un site care mi-a spus drept și răspicat că sunt un dur. Așa e! Stați să-mi beau lăpticul și revin...

Așadar, site-ul de mai sus va mulțumi pe orice fan al filmului Pulp Fiction și nu numai. Eu unul am aflat că semăn cu Marsellus Wallace, iar asta îmi convine de minune (deși preferam un Vincent Vega, ceva...).



# Ce vreți voi...

Bun, asta e ultima lună în care nu avem nici un topic de discuție, nici o temă, nici nimic... Gata, îmi voi stoarce creierii și mă voi gândi la ceva care să vă și să ne intereseze. Ca de exemplu: Care a fost momentul când v-ați dat seama că sunteți obsedat de jocuri? Că deja au trecut ore întregi și s-a lăsat noaptea, iar voi tot în fața calculatorului erați. Care a fost momentul (sau momentele) în care ați spus "UAU!" și ați rămas cu gura căscată în fața unui joc, bucurându-vă că sunteți gameri și puteți avea parte de asemenea experiențe? De asemenea, care a fost momentul (dacă este cazul) în care ați realizat că nu mai puteți să mai jucați atât de mult, că nu vă mai atrag jocurile ca altădată și că începeți să fiți din ce în ce mai dezamăgiți de tot ceea ce vedeți pe ecran? Ca de obicei, mail-urile le puteți trimite pe adresa mitza@level.ro, iar scrisorile pe adresa redacției. Baftă!

■ Mitza

## Par_Catalin

Sauve qui peut!

Fără temă, deci s-a nimerit. Pentru un amărât al cărui suflet a fost total anihilat de el. El, ZEUL JOCURILOR.

Nimeni nu poate scăpa, nu există cale de mijloc. Și pe lângă acest supliciu există EA. Este jumătatea acestui om bătut de soartă. EA își reclamă dreptul asupra sufletului deja furat. Plânge, țipă, te ceartă, reproșează și cere insistent ce este cel mai prețios: timpul tău. Acel timp puțin care îți rămâne după o zi plină.

Dar ea nu înțelege. După ce se supără, revine pentru a reproșa ironic că sentimentele tale sunt departe de ființa sa. Parcă ar avea vreo legătură.... Există oare doctori pentru așa ceva?

Condamnatul trebuie să dea dovadă de inventivitate. Așteaptă puțin... Doar un mail să trimit, în cinci minute termin... Ea nu știe însă că aceste cinci minute nu sunt pământene. Este vorba despre o unitate de timp cu limita nedefinită. A cui este vina dacă durata de timp a fost depășită iar cauza este uitarea de sine?

În cele mai nefericite cazuri se lasă cu ceartă. Noroc cu iertarea. Norocul va dura însă la nesfârșit?

Iată pe scurt o poveste, care sunt convins că este trăită zi de zi de multe victime. Adresez pe această cale un apel la toleranță și din nou toleranță din partea celei care se simte pierdută, uitată și lipsită de atenție.

Situația nu are nici o legătura cu ceea ce leagă două persoane în dulcele sentiment al iubirii. Și ca orice lucru de pe acest Pământ, este vorba despre ceva trecător.

Cu deosebită considerație pentru EA,

EU

## The Grim Reaper

Ai spus să vorbim despre ce vrem, așa că vorbesc despre ce vreau. Da, așa, fără introducere, că doar așa vreau, NU?! Păi, eu vreau să vorbesc despre gameri. Da, despre gameri, că tot suntem din ce în ce mai mulți. De fapt, vreau să vorbesc despre cum au degenerat gamerii în ultimul timp. Înainte (acum 5-6 ani, poate chiar mai mult) gamerul era un expert în calculatoare, acum... un gamer obișnuit știe să apese pe butonul On/Off, să aștepte, mai așteaptă puțin că doar are Windows XP, apoi face dublu-clic pe iconița Counter-Strike, face un server, apasă egal, 5 și iar 5 și apoi play.



**Fănele, iarăşi m-ai înşelat cu Diablo?!**

Apoi se blochează. Începe cu Run-Time Error. Acum e simplu. Nu se apasă Details ca să vezi ce dracu' are calculatorul, nu, se apasă direct butonul Reset aka "de toate erori rezolvator". Nu e invenție, e cruntul adevăr. Văd asta aproape în fiecare zi... Vecinul meu Alex aka "awlo" stă

la 2 etaje mai sus și are un AMD cu 1600 Mhz. I can't stand it anymore!!!

Dar asta nu-i partea rea. Partea rea e că mulți gameri (de fapt, nu sunt chiar gameri...) sunt cei din cartier care au auzit că acest CS e la modă și așa că joacă și ei. Și uite așa ajung la sală. Cu cine și ce să joc eu? E un tip RROM la calculatorul 13, ăla care s-a stricat și acum e în 320x200. Zice un "prietenos" "Fac io serveru', bă!". Face un Iceworld și intru și eu. "Ce, vrei să te bagi?" spune el. Evident, eu mă "bag" Terrorist ca să mă camuflez. Îi convine. Și începem să ne jucăm. El ia AK-47 că vede că dau numai headshot-uri cu el. Eu iau MP5 ca să-l fac zob... Și în timp ce el țintește spre cap cu Kalashu' și trage în tavan, eu îi umplu trunchiul cu un cartuș. Și cade mort. După ce se repetă de câteva ori, mă trezesc eu mort. CE??? A luat Arcticu' (ați auzit, acum pe lângă frigidere ăștia fac și snipere, SMG-uri, mitraliere, grenade și bombe nucleare). Bine, bine doar eu eram cunoscut ca lunetist în sală. Dacă vrea așa... Și iau și eu sniper și iar se repetă. Fraguri în prostie, toate îmi aparțin mie. Și mă plictisesc și iau AK-47. După ce îi dau 5 headshot-uri aud "Bă!!! Ca naiba, bă! Cum dracu' dai atâtea headshot-uri?". Încă un head și mă trezesc cu monitorul negru. Mă uit în dreapta și îl văd pe colegul nostru gamer rânjind înspre mine cu degetul arătător încă pe butonul "de toate errori rezolvator". Oftică nene, oftică. Asta am vrut să spun. Mă plictisesc când merg la sală, că nu am cu cine să mă joc. Nu există gameri adevărați care să îți dea adevărate provocări. Și m-am săturat de atâta CS. Nu mai joacă nimeni un Starcraft, un Q3 Arena, un Half-Life. Mai țin minte când eu cu clasa mea am descoperit sala Draculas prin 2001. Ne duceam câte 7-8 și încingeam un... Quake 2. Și era frumos. ERA!

**Vlad.A.T.**

Eram într-o zi la stomatolog, în sala de așteptare. Plictiseală totală. Lângă mine doi puști de maxim clasa a-III-a purtau o discuție aprinsă despre MOHAA, NFSHP2, Warcraft 3 și alte jocuri, lăudându-se totodată cu câți inamici au spintecat la SOF II. E totuși ciudat cum această magnifică industrie a jocurilor reușește cu o oarecare ușurință să înlocuiască în topul copiilor de vârsta lor pititea, șotronul sau mai știu eu ce.

In clasa II-III, eram și eu fericitul posesor al unui 586 (care era în plină glorie pe atunci), dar oricând aș fi preferat să ies afară. Acum, pentru cei mai mulți, chiar și pentru mine, pac-pac înseamnă o partidă de Counter în rețea, Quake III, Unreal 2003 etc.

Trăim într-o lume în care aproape totul e controlat de computer și în care industria jocurilor pe PC, asemenea drogurilor, acaparează interesul și timpul persoanelor din ce în ce mai tinere.

**Vaporize**

Băi, ce fain era pe vremuri cu HC-urile și Spectrum-urile și Cip-urile. Adică îmi plăcea la nebunie. Tare aș vrea să vă mulțumesc că mi-ați adus aminte ce frumos era odată cu acele joace. Sunt totuși un gamer tânăr (16 ani), dar am prins vremea acelor jocuri. Aveam și eu un CIP. Ce greu putea să fie cu casete. Însă îmi plăcea la nebunie. Eram mic pe atunci și nu pot să zic că eram un expert, dar totuși. Sunteți cool. Ce jocuri!... Pyjamarama, Boulder, Dizzy, Dan Dare, Saboteur 1 și 2... Acum ar fi nașpa, dar atunci erau bestiale și parcă îmi plăceau mai mult alea decât astea acum. Oricum, sper să mai faceți astfel de bucurii nouă, gamerilor vechi, dar sper că și celor noi. Hai că vă las, bon jour, bye, ciao, la revedere și good playin'.

**Horghidan Ovidiu aka cronoX [filantropiKa]**

Stimate redactor de serviciu,

Urmăresc de o bucată bună de vreme evoluția revistei LEVEL, chiar v-am scris până acum de vreo două-trei ori, fără să am însă succes, pentrucă am nimerit la NMS și acolo am rămas de fiecare dată. Din nefericire, observ o puternică scădere calitativă a materialelor pe care ni le oferă redacția, fapt pentru care am ținut să fac prezenta intervenție, în cazul în care nu vă dați seama de această problemă, fiind din interior. Pe lângă faptul că industria jocurilor dă naștere în ultima vreme unor creații dezamăgitoare care – o știe toată lumea – tind să țintească numai banul, un alt factor al decăderii publicației voastre în ochii mei și ai prietenilor mei îl reprezintă rutina în care se complace grupul vostru de gameri. Să le luăm pe rând. Toată această poală de


Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500010 Brașov, până la 1 august 2003.

**Câștigă Y-3D (ochelari 3D)**

**Cine este personajul principal al jocului BloodRayne?**

a. Rayne ☐
b. Leanța ☐
c. Ghost ☐

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiți în rubrica Hardware din acest număr.

**CONCURS LEVEL ȘI VIREAL**



jocuri proaste lovește fără milă în atracția exercitată de revistă asupra cititorilor, gradul de plictiseală crescând de la număr la număr. Atitudinea voastră, aceea de a vă plânge mereu și de a regreta vremurile de altădată, de a huidui de fiecare dată când un sequel își încearcă norocul și de a face critică tendinței de axare asupra graficii de ultimă oră, scade mult din plăcerea de a parcurge rândurile, ba, mai mult, enervează. În ultima vreme, LEVEL-ul e trist. Știți doar cum e românul, face haz de necaz. Încercați voi câteodată să urmați această vorbă, dar nu simțiți cu adevărat ceea ce susțineți, nu puneți suflet așa cum făceați altădată. Altfel era acum un an, doi, când mă repezeam la chioșc în fiecare zi de întâi a lunii, cu acel tremur în inimă la care făcea referire demult, într-o scrisoare, un fan de-al vostru.

De asemenea, bogăția informației de care ar trebui să ne bucurăm în schimbul a 115.000 de lei este de fapt o sărăcie a informației, în special în ceea ce privește preview-urile. De exemplu, nu ați menționat nimic despre Condition-Zero (bine, poate nu aveați dreptul din partea producătorului, dar exemplele pot continua, că doar lista este lungă). Revista este cu siguranță prea fragmentată – un indiciu clar al fugii de muncă pentru un cunoscător, iar unele rubrici fie au devenit plictisitoare, fie nu-și au rostul (le identificați voi, că doar nu sunt primul care protestează). La toate acestea țin să adaug că vă sprijiniți prea mult pe jocul full pe care-l oferiți atât de des și că ați scos comentariile de la sfârșit de Chatroom ale lui Mitza, precum și alte fragmente de tip editorial care clădeau în mare parte atmosfera unică a revistei cu nume simetric, care s-a dus ca fumul de țigară.

Trecând la al doilea subiect, anunțat mai sus, afirm că v-ați lenevit de tot, v-ați cantonat în comoditatea limbajului de lemn, ați renunțat la umor. Locke, care era absolut genial, a devenit un anonim, Mitza a „îmbătrânit", Mike se menține miraculos, Sebah era drăguț, doar Koniec are ceva mai multă vitalitate și face progrese mărunte, dar sigure, în mlaștina asta de-i zice gramatică, că la debut mi-era jenă să-i parcurg articolele. Apropo, unde s-a ascuns Lara, că tare mi-e dor de ea, sincer vorbind.

Actualmente, singurul motiv pentru care vă cumpar produsul este informația din domeniu, fără de care aș alege jocurile noi după titlu și m-aș face de rușine printre membrii clanului meu de Counter-Strike, peste care a dat un noroc colectiv și au intrat în posesia unor rachete de 1.7 GHz.

Vedeți ce faceți cu revista aia, că sunt bărbat și nu-mi pot permite o lacrimă în colțul ochiului.

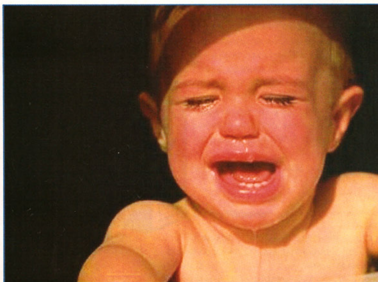
*Ai și tu dreptate, câteodată ne plângem ca niște babe când ne amintim de vremurile de demult. Cred că obiceiul ăsta vine cu vârsta... Oricum, observ că, deși ne critici din cauza asta, începi și tu să ai aceleași tendințe ("industria jocurilor dă naștere în ultima vreme unor creații dezamăgitoare"). Ce pot să îți spun, se mai întâmplă și nu putem controla asta. Vrem și noi jocuri frumoase și bune, dar dacă nu sunt, nu sunt. Oricum, stai tu liniștit că încă ne mai freamătă sângele în vene când vedem un joc bun. Ia de exemplu Half-Life 2 și minunata prezentare de la E3 după care am rămas cu toții cu gura căscată și cu gândurile aiurea. Ah, mai stau câteva minute și mă apuc să mai văd o dată filmulețul ăla de 23 de minute. E genial!*

*Preview-urile s-au redus ca număr, ai dreptate. În schimb, nu știu dacă ai observat, dar rubrica de News s-a modificat tocmai pentru a suplini această lipsă, știrile devenind mai mari, un fel de mini-preview-uri. Noi spunem că e mai bine așa, pentru că avem posibilitatea să vă dăm mai multe detalii despre mai multe jocuri. Cât despre Condition Zero, mi se pare că a fost subiectul tocmai unei astfel de știri.*

*Cât despre noi și felul în care scriem... iarăși, trebuie să îți dau dreptate. Stilurile noastre se schimbă, este inevitabil... Din moment ce vezi atâtea jocuri și afli atâtea lucruri noi, este imposibil să îți menții același stil de scris, aceeași "inocență" și indulgență în ceea ce privește jocurile pe care le testezi. Unii dintre noi vor deveni mai serioși, alții poate se vor apuca să glumească mai mult. Ne vom strădui însă să menținem același stil general al revistei și să creștem nivelul de profesionalism al fiecărui redactor. Sperăm să reușim... Dacă nu, îți promit că ne vom cere scuze, vă vom scoate pe toți la o bere, ne vom îmbăta și ne vom avea apoi ca frații. Și totul va fi mai mult decât OK. OK?*

■ **Mitza**

**Ne-au mai scris: Cosma Mihai din București, alex14, James Potter, Andrei Ciubotaru, Popescu Constantin din Prahova, Talpalaru Vlad din Iași, Alexandru Mircea (nu mai fi așa de necăjit), Andreea, Negoiță Alexandru, Balasa Flory, Andra Radu, Moraru Rareș din Iași, Angel, Yvominne, GBS Telecom, Alexandru, The Mask, Stegaru Valentin din București, Mureșan Ioan-Alexandru din Bistrița-Năsăud.**



**De la început ne plângem. De ce să ne oprim acum?**

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

**General Manager:**
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)

**Redactor șef :**
Mihail Stegaru (Mike) (mike@level.ro)
**Redactor șef adjunct:**
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
**Redactori:**
Sebastian Cachiț (Sebah) (sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)
**Grafică și DTP:**
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)
**Secretar de redacție:**
Cristiana Vrăbioiu
(cristiana_vrabioiu@chip.ro)

**Marketing:**
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Oana Leu (oana_leu@vogelburda.ro)
Ana-Maria Sfrijan
(ama_sfrijan@vogelburda.ro)

**Publicitate:**
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)
**Online:**
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (webmaster@level.ro)

**Contabilitate:**
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogelburda.ro)
**Distribuție:**
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)

**Adresa pentru corespondență:**
O.P. 2, C.P. 4, 500010 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

**Pregătire filme:**
Artur REPRO LTD, Ungaria.
**Montaj și tipar:**
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

**Hotline:** de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

## INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:






LEVEL TRAINZ




TRAINZ LEVEL

**Colin McRae Rally 3**

Strângeți-vă bine centurile, deoarece pornim în cel de-al treilea raliu alături de Colin McRae

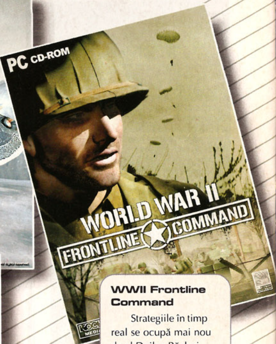






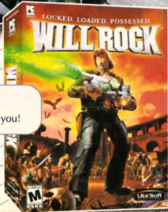
**The Elder Scrolls 3: Bloodmoon**

E timpul să-nroșiți zăpada!



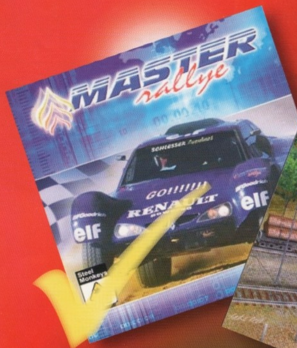

**WWII Frontline Command**

Strategiile în timp real se ocupă mai nou de al Doilea Război Mondial



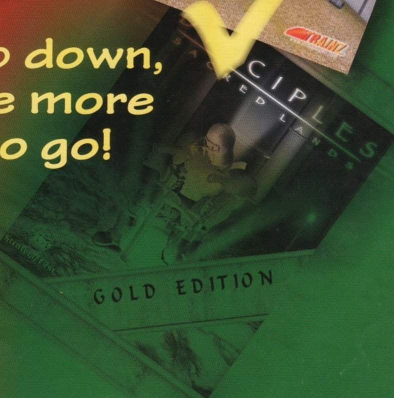

**Will Rock**

we Will Rock you!










Two down,
one more
to go!

Dacă vrei să îl vezi mai bine,
ia **LEVEL**
august!

# CREATIVE BLASTER® 5

## 3D BLASTER® 5 FX5200




NVIDIA GeForce FX5200
Memorie DDR 64MB
AGP 8X
Suport DirectX 9.0
Ieșire S-Video
Multi-afișare
Joc inclus: GunMetal

**85€**

## 3D BLASTER® 5 FX5200 Ultra




NVIDIA GeForce FX5200 Ultra
Memorie DDR 128MB
AGP 8X
Suport DirectX 9.0
Ieșire S-Video
Multi-afișare; DVI
Joc inclus: GunMetal

**199€**

## 3D BLASTER® 5 FX5600 Ultra




NVIDIA GeForce FX5600 Ultra
Memorie DDR 128MB
AGP 8X
Suport DirectX 9.0
Ieșire S-Video
Multi-afișare; DVI
Joc inclus: GunMetal

**279€**

*Familia de interfețe Creative 3D Blaster® 5 FX aduce noua generație grafică NVIDIA® jucătorilor care doresc performanță și calitate. Beneficiind de avantajul interfeței AGP 8X și oferind suport pentru Microsoft® DirectX® 9.0, rezultatul este claritatea și calitatea deosebită a imaginii, cu efecte cinematografice și calitate de studio a culorii pentru utilizare acasă sau în aplicații de afaceri.*

CINEMATIC COMPUTING




**Participă la TOMBOLA VERII 2003 și câștigi 100 de premii Logitech, multe alte premii IT și marele premiu un FIAT STILO**

**FLAMINGO COMPUTERS**
www.flamingo.ro
08008-22.55.72 (08008-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro